Nr. 10 Oktober 1993
9. Jahrgang
DM 7,50
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software markt

Alles über Computer...

Großer Bildbericht!
Jack the Ripper
Der Schrecken von London ist zurück!

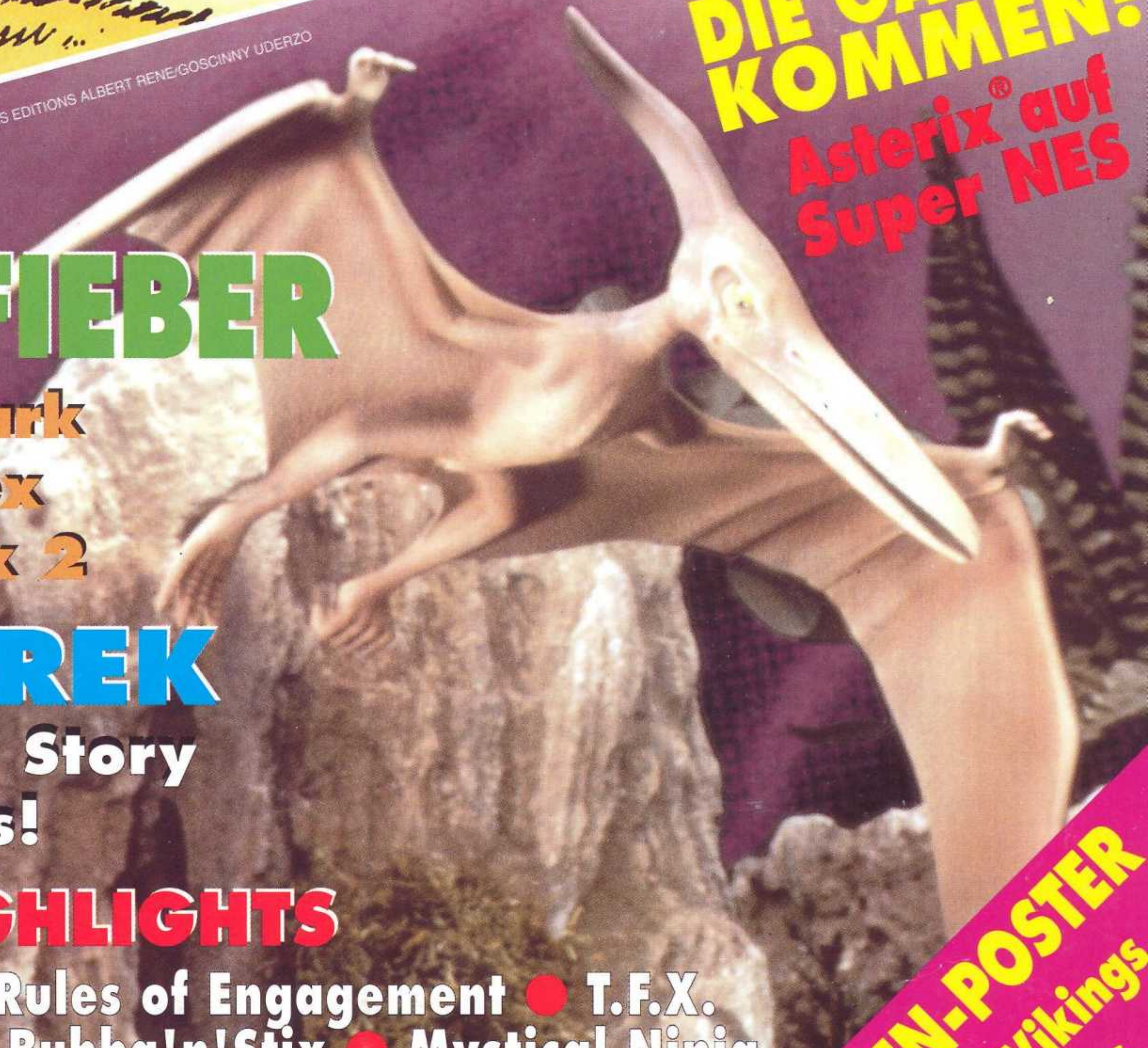


© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY UDERZO

DIE GALLIER KOMMEN!
Asterix® auf Super NES

DREIMAL KONSOLEN-REVOLUTION

- 3DO
- Jaguar
- CD-32



DINO-FIEBER

- Jurassic Park
- Baby T. Rex
- Prehistorik 2

STAR TREK

- Die ganze Story
- Tolle Fotos!

SPIELE-HIGHLIGHTS

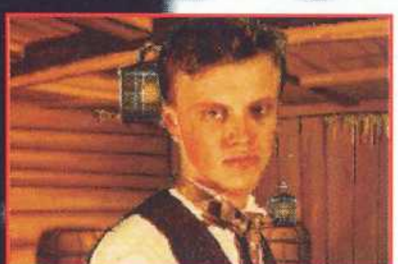
- Soccer Kid
- Rules of Engagement
- T.F.X.
- Shadowrun
- Bubba'n'Stix
- Mystical Ninja
- Victor Loomes
- Fields of Glory
- Railroad Tycoon deLuxe
- Sim City 2000

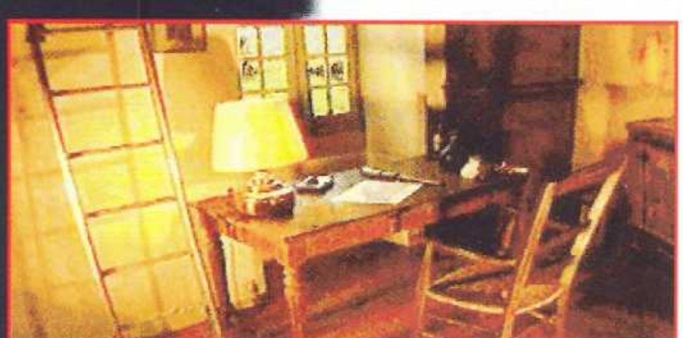
RIESEN-POSTER
- Lost Vikings
- Lotus

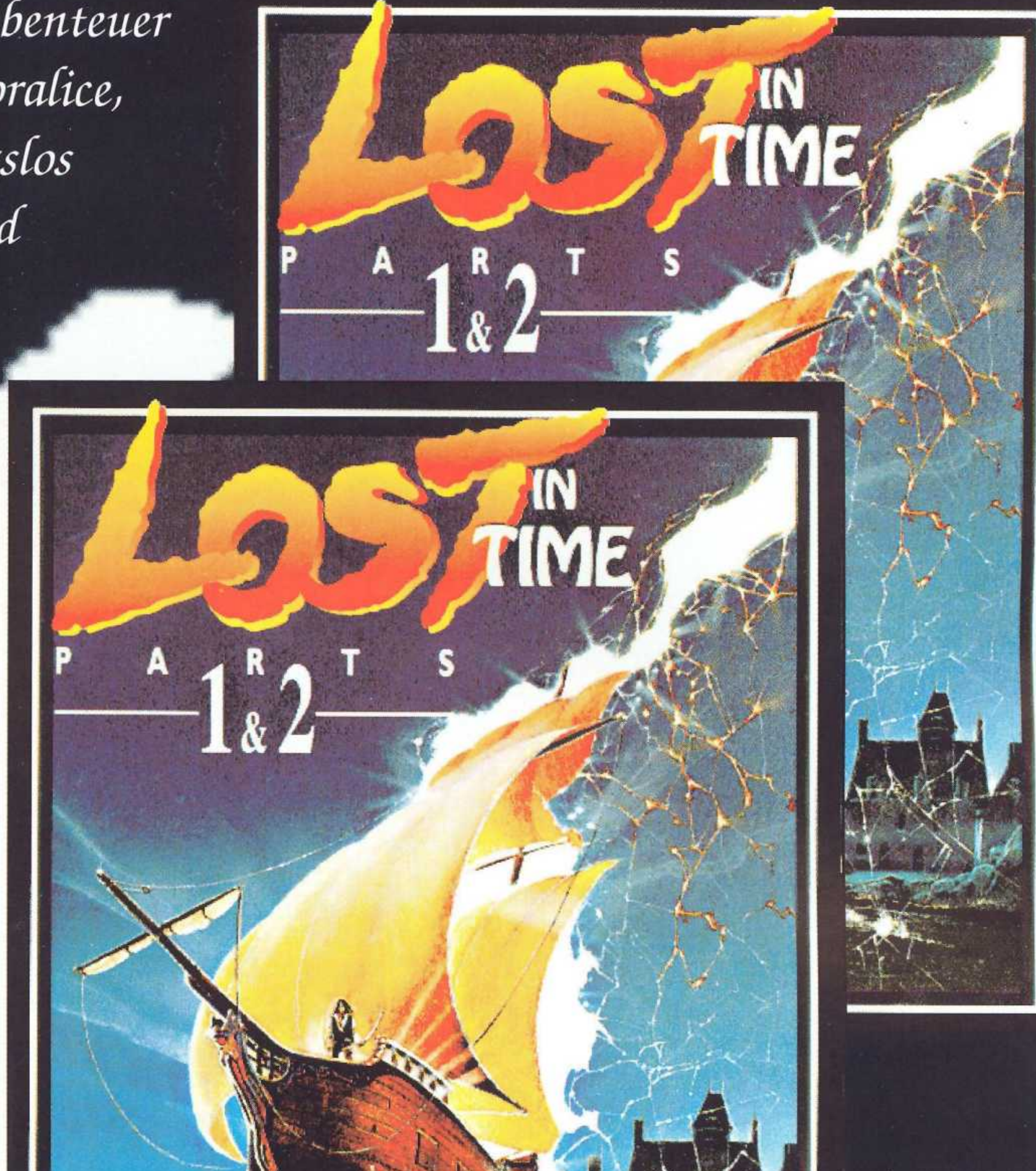
LOST IN TIME

DER NEUE INTERAKTIVE FILM VON COKTEL VISION

In einem geheimnisvollen Abenteuer spielen Sie die Rolle von Doralice, Die sich furcht und ahnungslos auf eine Zeitreise begibt und so ihre entfernte, exotische Vergangenheit entdeckt...











- Eine neue Technologie : der interaktive Abenteuerfilm
- Full Motion Video
- Unbegrenzte Bewegungsfreiheit in 3D-Landschaften
- Jeder Bildschirm mit integrierten Videoclips
- Fast 20 MB opulente Grafiken in 256 Farben
- Spannungsreicher Ablauf
- Parallele Handlungsstränge
- Nutzerfreundliche und wirkungsvolle Schnittstellen
- Dialoge mit zehn Akteuren

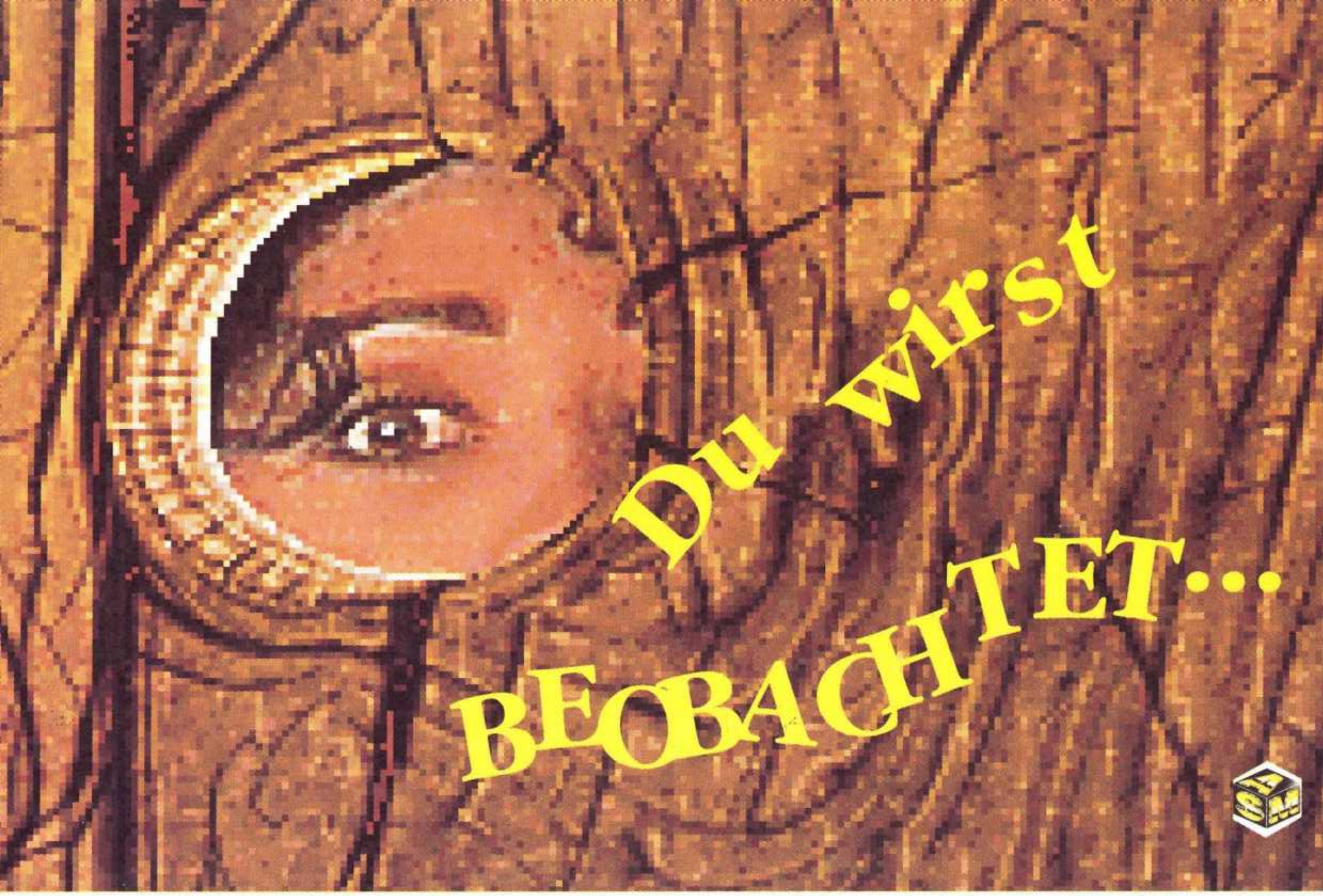
COKTEL VISION

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Spiele von BOMICO sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!.

LOST IN TIME : Erhältlich für IBM-Kompatible PCs (Disketten) oder auf CD-ROM Demnächst auch im Format CDI

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine 06107-62067
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!


Du wirst
BEOBACHTET...




Neiiiin –
nicht **nochmal** küssen!


... und dabei ist das bloß
mein Zweitwagen!
ESPRIT S4

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Lost in Time © Cokel Vision, Frankreich

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Gobliins! © Cokel Vision Frankreich

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Flashback ©US Gold, England/Selling Points

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Lotus © Gremlin Graphics, England

Warum nicht mal Kind sein

Kennt Ihr den schon? Klagt der eine dem anderen sein Leid: "Meine Frau ist einfach fuchtbar kindisch. Jedesmal, wenn ich in der Wanne sitze, kommt sie und versenkt alle meine Papierschiffchen..."
Okay, der war aus der Schublade "Gebraucht, aber noch gut erhalten". Trotzdem: Irgendwie komisch, daß niemand es sich gefallen lassen würde, als "kindisch" zu gelten — welche Beleidigung! Der "gesunde Menschenverstand" ist gefragt, und für die meisten Leute ist das immer der kühl-berechnende Zahlenverstand eines völlig humorlosen Erwachsenen.
Vielleicht braucht unser Land mal wieder eine neue Partei? Wie wär's denn mal mit einer "Wählerinitiative für Albernheit"? Ich finde, es gibt von Zeit zu Zeit nichts Schöneres, als ganz wertfrei herumzublödeln und den albernsten Ideen mal freien Lauf zu lassen — ohne die ständige Angst, einer könnte dich beobachten und dich nicht mehr "ernstnehmen".



Leute, die gern spielen, haben da noch die beste Chance, hin und wieder aus dem in Beton gegossenen Grau-in-Grau auszubrechen. Im Spiel darf man nämlich einmal ganz ungeniert etwas tun, das keinerlei wirtschaftlichen Nährwert hat und von niemandem auf Effizienz überprüft wird. Wer spielt, kann es sich erlauben, einen kurzen Moment Urlaub in der Kindheit zu machen. Schlimm genug, daß es offenbar Leute gibt, die glauben, auch Spiele und das, was drumherum ist, müsse man bierernst nehmen.
Ich möchte das nicht. Ich möchte weder mich selbst noch das, was mich Tag für Tag umgibt, so bierernst nehmen, daß ich darüber alles andere vergesse. Und wer sich mal so richtig verspielte Albernheiten reintun will, braucht nicht weit zu laufen. Er findet massig Beispiele in der freien Natur. Ist die Art, wie ein Albatros landet, wohl besonders effizient?
So, und jetzt entschuldigt mich bitte. Ich spiele jetzt einfach mal ein Viertelstündchen. Mal sehen, ob's einer merkt...
Viel Spaß mit dieser ASM wünscht Euch

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz,
Chefredakteur

INH



Kid im Fußball-Fieber •10•

ACTION ab Seite 46

SIMULATION ab Seite 94

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

ADVENTURE ab Seite 62

CD-ROM ab Seite 104

Windows-Strip made by VTO •116•



STRATEGIE ab Seite 82

Wettbewerb

COMPETITIONS

Gallische Farbenpracht auf SNES •133•



INHALT 4

ALT

INHALT

EDUCATION ab Seite 112

Shareware

Hand und Kopf

LAST MINUTE

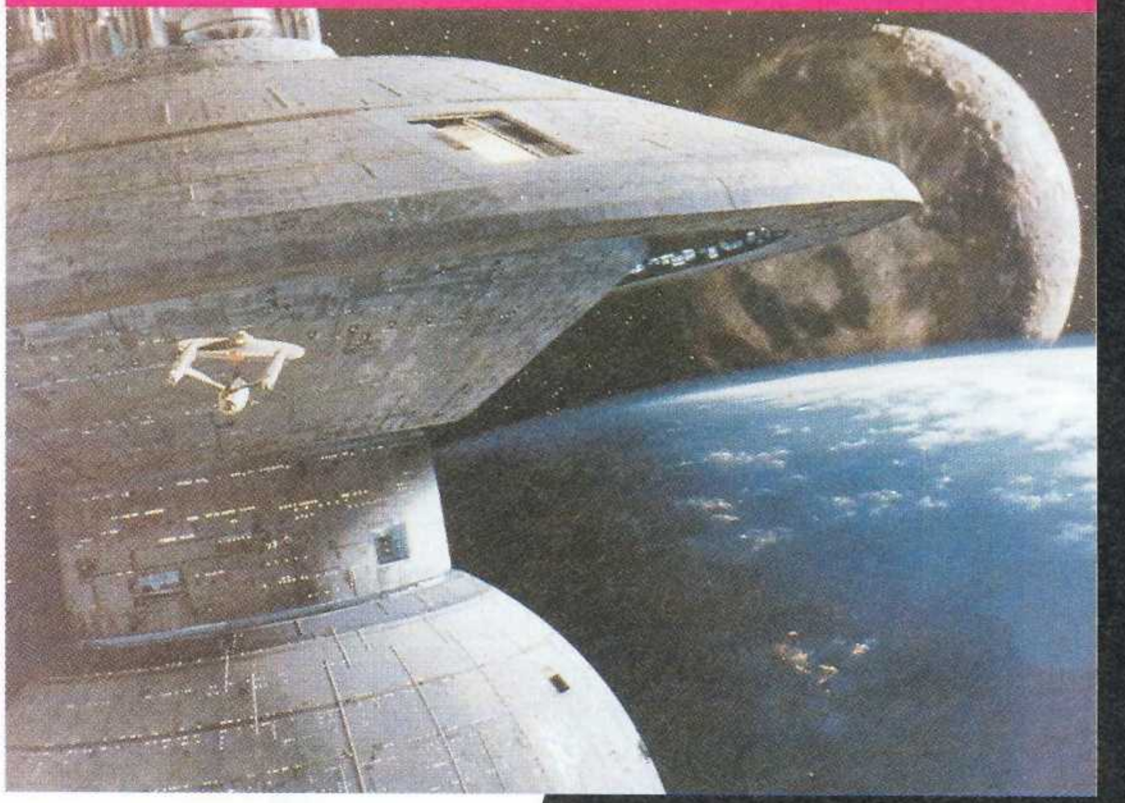
Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können. Blättert daher schnell auf Seite **142**

KONVERTIERUNGEN

RUBRIKEN

REPORTAGEN

***Star Trek – die Story, die Filme* ·22·**



Der Schrecken von London ist zurück ·18·



Secret Service

Tips & Lösungen ab Seite 69

5

NEWS



▲ Herr Bundesfinanzminister...

I am sailing

Wer sich mal vom heimischen Compi weg und hin zum Wasser traut, kann sie an jedem größeren Binnensee und auf allen sieben Meeren sehen: die Spinnaker, Sturmfocks, Genuas. Das sind keine Wassertiere, sondern Bezeichnungen für Segel.
Skipper, die auch zuhause nicht aufs Segeln verzichten wollen, können sich ihrem Hobby mit dem **Sail Simulator V2.0** von DK-Software, 33516 Bielefeld, auch bei -20 Grad Celsius widmen. Auf einem PC wird dabei ein naturgetreues Segelboot mit Zubehör simuliert, das nach den wirklichen Regeln des Segelns gesteuert werden muß. Man sucht sich einen Törn nach eigenem Geschmack, steigt ein und schippert los. Der Sail Simulator ist das erste Programm seiner Art in Europa. Interessant ist vor allem das Eingabegerät: Eine richtige Computer-Pinne dient zum Steuern des "Bootes" und zum Betätigen der "Segelwinde". Das Programm kostet komplett mit Pinne 348,— DM. Zusätzliche Seegebiete und Bootstypen lassen sich in Form von Zusatzdisketten hinzukaufen. Der Sail Simulator soll zwar in erster Linie als Trainingsprogramm zum Segeln und Navigieren dienen, laut Anbieter hat er aber auch einen nicht zu unterschätzenden Spielwert... ■



▲ Mit dem Wind um die Pixelwelt...

Fernseh'n gern seh'n

MAD TV, das humorige Strategiespiel um Einschaltquoten und Fernsehdirektoren, bekommt einen Nachfolger: **MAD TV 2**. Allerdings haben die Jungs von **Rainbow Arts** das Thema diesmal aus dem Fernsehstudio hinausverlegt, denn der Untertitel lautet "**Mad Burger**". Es geht darum, sich vom Tellerwäscher zum Millionär hochzuarbeiten und eine Handelskette von Junk-Food-Gaststätten überall auf der Welt einzurichten. Erste Bilder dieses neuen Spiels machen neugierig, Comic-hafte Grafiken lassen ahnen, daß der Humor hier bestimmt nicht zu kurz kommt.
Noch ein weiterer "Mad-Titel" ist in Vorbereitung: "**Mad Movie**". Worum es hier geht, dürfte unschwer zu erkennen sein. Das Programmierteam DIGI-TALES, das "Mad TV" entwickelt hat, werkelt zur Zeit an einem Lucas-Arts-ähnlichen Movie-Game mit dem Namen "**Tides Of Time**". Wie man hört, soll es bisher noch nie dagewesene Grafik- und Animationseffekte aufweisen. Aber welches neue Spiel soll das nicht? Wir sind also gespannt — vielleicht demnächst mehr auf diesem Kanal. ■

Dreh dich nicht um ...

...das Alien geht um! Teil 3 hat gerade auf Video für Zähneklappern und weiße Haare in Deutschlands Wohnzimmern gesorgt, da gibt's schon die nächste Attacke: **Alien 3** wird von Virgin Games für Super Nintendo, später auch für Amiga, PC und C-64 herausgebracht. Als Ercsheinungstermin der SNES-Version wurde der Monat November genannt.
Die Story richtet sich nach dem Film: Der Spieler übernimmt den Part Ripleys und muß versuchen, die Strafkolonie Fiorino 161 vor den Viechern zu schützen. Ripley "strandet" dort nach ihrem letzten Abenteuer und muß sich gegen die Strafgefangenen, die dort in völliger Abgeschiedenheit leben, zu Wehr setzen. Was schlimmer ist: Sie weiß nicht, daß sie ein Alien mit eingeschleppt hat.
Die Story entwickelt sich, wie man es sich denken kann: Plötzlich sind die Viecher überall, und das Chaos beginnt. Anders als im Film wird Ripley aber im Spiel genug Waffen haben, um Klein-Alien davon zu überzeugen, daß sein Vorhaben nicht besonders nett ist. ■



▲ Dem Ungeheuer ist guter Rat teuer...

Strammstehen

UMS (Universal Military Simulator) **II** nennt sich ein dickes Programm-Paket (etwa 2 Kilogramm), das von Intergalactic Development, USA, kommt und bei uns für ca. 150,— DM von Bomico, 65451 Kelsterbach, vertrieben werden soll. Das Paket, das sich an die Freunde des strategischen Kugelpfeifens wendet, enthält nicht nur UMS und UMS II, sondern darüber hinaus noch den "Planet Editor" sowie verschiedene Ergänzungen. Für den Nervenkitzel am Abend (wenn die Nachrichten nicht ausreichen) ist "Desert Storm" dabei, außerdem der amerikanische Bürgerkrieg und einige zusätzliche Szenarien.
Unter "Wargamers" gilt das UMS-System als besonders detailliert und geschichtsgetreu; in den USA wird es von der Army zum strategischen Training benutzt.
In das Vergnügen, mit diversen Waffensystemen für Krater auf dem Bildschirm zu sorgen, dürfen sich ab Herbst alle PC-, Amiga-, ST- und Macintosh-Besitzer stürzen.
Interessant ist der Erfolg einzelner Teilprogramme, die schon länger auf dem Markt sind: Von UMS, UMS II und dem Planet Editor wurden bislang bereits mehr als 187000 Stück verkauft. Ein Schelm, wer Arges dabei denkt... ■



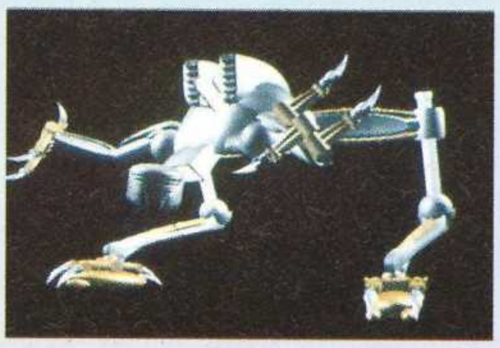
◀ Wie im richtigen Leben...

Kurzer Schienenweg

Wer von Railroad Tycoon auf den Nachfolger Railroad Tycoon deLuxe (Test in diesem Heft) umsteigen will, kann ein aktuelles Angebot von Microprose wahrnehmen: Einfach die Original-Disk und 70,— DM an Microprose Deutschland schicken, schon kommt postwendend das Upgrade mit dem "De Luxe" im Namen zurück. Man spart dabei gegenüber dem gewöhnlichen Kaufpreis 50,– DM. Ist doch ein feiner Zug, oder? ■

Aufstand der Roboter

Ein Grafik-Spektakel sondergleichen entwickelt **Mirage** zur Zeit für den PC. *Rise of the Robots* ist ein Kampfspiel, das aus Echtzeit-animierten Rendering-Grafiken besteht. Dennoch soll der Spieler ebenso schnelle und trickreiche Eingriffsmöglichkeiten haben, wie man sie von klassischen Prügelspielen gewohnt ist. Das Roboterepos dürfte erst ab Anfang des neuen Jahres unter die Leute kommen. In der nächsten ASM berichten wir Euch auf jeden Fall schon mal Näheres über das im Entstehen begriffene Spiel. ■



▲ *Der schraubt bestimmt keine Traktoren zusammen!*



▲ *Da macht man was mit, bis die Garantiezeit abgelaufen ist...*

Tttteekkknnooo...

Wer es leid ist, sich jeden Tag die Wildecker Scherzkekse anzuhören oder sich unter Kalorine Rrrreibers gerrrolltem "Rrrr" Magenprobleme zuzieht — der kann jetzt noch seinen Gehörgängen den Rest geben — mit der CD **Whale's Voyage Soundtrack.** Whale's Voyage, wir erinnern uns, ist dieses Rollenspiel-Adventure, das für PC, Amiga, Amiga 1200 erschienen ist und uns in fremde Welten entführt hat. Der Soundtrack enthält drei richtig tanzbare Tekkno-Knaller, von denen jeder so an die fünf Minuten lang ist. Erschienen ist die CD bei Ariola. ■

10 Mario-CDs zu gewinnen

EMI GERMANY

Zum erfolgreichen Kino-Start der "Super Mario Brothers" verlost EMI ELECTROLA unter allen ASM-Lesern 10 Original-Soundtrack-CDs. Zu hören sind darauf unter anderem Extreme, Divinyls, Megadeth, George Clinton, Queen, Marky Mark, Roxette und viele andere. Wer eine der Silberscheiben demnächst zuhause genießen möchte, greife schnell zu einer Postkarte, frankiere diese ausreichend und schicke sie an:

ASM
Kennwort Mario-CD
Postfach 1870
37258 Eschwege



Haaalt, **so** schnell geht's aber auch nicht, denn zwei Fragen müßt Ihr noch beantworten:
1) In welchem Film lief in einer besonders melancholischen Taxi-Szene im Hintergrund Roxettes "It must have been love"?
2) Welcher berühmte Stummfilm wurde von Queen musikalisch neu bearbeitet?
Einsendeschluß ist der 30.9.1993. Daß Mario keinen Rechtsweg kennt, ist logo!

Es geht um die Wurst

Snack Zone, das Freeware-Adventure-Spiel rund um die "Bifi-Roll"-Wurst, kennt Ihr ja, oder? (Test in ASM 7'93, S. 142.) Wer es noch nicht hat, sollte jetzt sehr schnell handeln: Der APC&TCP-Vertrieb hat für Euch 444 Original-Disks für Amiga und 222 Original-Disketten für PC reserviert. Um an die Wurst zu kommen, schickt einen mit 2 DM (für Inland) frankierten und an Euch selbst adressierten Rückumschlag — nein, nicht an uns, sondern an:

APC&TCP-Vertrieb
Kennwort: Bifi
Dorfstraße 17
83236 Übersee

Vergeßt bitte auf keinen Fall, anzugeben, welches Computersystem Ihr Euer eigen nennt. Und jetzt solltet Ihr nicht lange zögern, denn wer zu spät kommt, der erwischt leider nur noch die Pelle der Wurst.

Genesis ohne Collins



◀ *Schon wieder Dinos – diesmal in attraktiver Begleitung*

Ja, wir geben es zu, DIE Überschrift war nicht nett. Aber so können wir Euren Blick auf ein neues Game namens Genesis lenken, das demnächst für fast alle Computersysteme erscheinen wird – darunter auch für Commodores CD32! Die Story liest sich gut: Das hübsche Pixelmädel auf dem Bild ist nicht nur blond, sondern auch intelligent und – Zeitreisende. In diesem Fantasy-Rollenspiel-Adventure durchreist sie die vielen Zeitepochen der Erde, um ein Juwel zu suchen, das für sie nicht nur materiellen Wert hat. Und auch unser aller Lieblinge, die Dinosaurier, sind mit von der Partie! Wenn das nichts ist... Das Spiel – oder das, was bisher zu sehen war – macht einen sehr guten Eindruck. Tolle Grafiken, intelligentes Konzept – man darf gespannt sein, was das englische Software-Haus Flair aus jeder einzelnen Version macht. Die ersten sind bereits für November angekündigt. Wir werden für Euch am Ball bleiben. ■

Hier sind sie wieder – die brandheißen Meldungen aus den Staaten von unserem Korrespondenten Markus Krichel.



Icom Simulations in Chicago wurden vom Mediengiganten **Viacom International** aufgekauft. **Icom** entwickelte solch bekannte PC-Spiele wie *Shadowgate*, *Deja Vu* und das mit Spannung erwartete *Dracula Unleashed* für CD-ROM. **Viacom** ist ein Unternehmen der Unterhaltungsindustrie, das in den USA mehrere große Fernsehsender betreibt, zu denen auch MTV gehört. +++ **LucasArts**- Mitarbeiter testeten die erste



▲ *Dreimal Vorgeschmack auf "Dracula Unleashed", ...*

spielbare Version des neuen Programms *Sam & Max Hit The Road* im Rahmen einer Pizza-Orgie. Diese Testfeten haben bereits Tradition bei **LucasArts**. Die noch unfertige, jedoch spielbare Version eines neuen Produkts wird auf diese Weise der Kritik der Mitarbeiter ausgesetzt, die man mit dem Versprechen kostenloser Verpflegung (Pizza und Erfrischungsgetränke) kurzerhand zu Spieletestern umfunktioniert. *Sam & Max Hit the Road* basiert auf dem Comic *Sam & Max, Freelance Police* von Steve Purcell. Die Veröffentlichung ist für November geplant. +++ Müde und abgespannt vom stundenlangen Starren auf den Monitor? Ist Eure einzige Form körperlicher Ertüchtigung der Gang zum Kühlschrank? Damit ist jetzt Schluß! Holt den Heimtrainer aus dem Keller und die Rudermaschine vom Speicher. *Exercitement* von **Computer Athlete** simuliert Umgebungen für mehrere Fitneßvarianten auf PC und Konsolen. Mittels einer Fotozelle, die am Joystick-Port angeschlossen wird, werden die Bewegungen des jeweiligen Fitneßgeräts auf den Monitor (z. B. in eine Langlaufloipe, eine Landschaft zum Radfahren oder Gehen oder eine Ruderstrecke) übertragen und mit den Bewegungen der Figur auf dem Bildschirm koordiniert. Wir sehen bereits jetzt vor unserem geistigen Auge eine neue Generation muskelgestählter Gamers auf uns zukommen. +++ Fusionen, Firmenzusammenlegungen und Kooperationen häufen sich im Softwarebereich. Kurz nach dem Aufkauf von **Bulletproof Software** durch **Spectrum Holobyte** fusionierte man mit **Microprose**, die ihrerseits gerade die Firmen **Paragon** und **Vektor Graphics** aufkauften. **Gametek** übernahm den Verkauf der **Konami**-Produktreihe in USA. **Sierra** erwarb



▲ *... und die Nackenhaare ...*

Bright Star Technologies und die amerikanischen Rechte für die Programme des französischen Softwarehauses **Coktel Vision**. +++ Europäische PC-Software ist in den USA auf dem Vormarsch. Lange Zeit sah man europäische Spiele als "nette Grafiken ohne Spielwitz und Substanz, inkompatibel mit den Anforderungen des amerikanischen Marktes". Ein Blick auf die Tabelle der meistverkauften Spiele läßt diesen Kommentar etwas voreilig erscheinen. *Syndicate* (England), *Realm of Arkania* (besser bekannt als "Das schwarze Auge), *Inca* (Frankreich) und *Alone in the Dark* (Frankreich), um nur einige zu nennen, stehen in der Publikumsgunst ganz oben. Die Leser amerikanischer Software-Magazine fordern immer öfter Informationen über europäische Produkte an. Das größte dieser Magazine, **Computer Gaming World**, begann kürzlich mit einer neuen Serie unter dem Titel "Over There" (übersetzt "Da drüben"), die sich exklusiv mit Europa befaßt. +++ Für alle, die der Sangeslust frönen, empfiehlt sich ein neues CD-ROM-Produkt von **Sirius Publishing** mit dem Titel *PC Karaoke*. Das komplette Produkt besteht aus einem Mikrophon zum Anschluß an die Soundkarte und einer CD, die Musik und Chorbegleitung für 12 aktuelle Titel und Oldies sowie Videoclips für alle Titel enthält. Der Text wird auf dem Bildschirm angezeigt und zur Synchronisationen mit der Musik Silbe für Silbe farbig unterlegt. Wir sehen bereits jetzt eine neue Generation singender, muskelgestählter (siehe oben) Gamers auf uns zukommen. +++ 386SX-Rechner werden auch in Zukunft von den meisten Softwareanbietern unterstützt werden. Das ergab eine Umfrage anläßlich der Consumer Electronics Show. Die Verkaufszahlen für die Programme gewährleisten die Herstellung neuer Produkte,



▲ *... sträuben sich senkrecht.*

auch wenn das bedeutet, daß die Optimierung solcher Programme für 486er-Rechner in den Hintergrund treten muß. Die Firmen sind besorgt über die steigende Anzahl von Beschwerden über Spiele, die auf 386er Rechnern mangelhaft laufen, obwohl auf der Verpackung das Gegenteil behauptet wird. +++ Vaporware und Weltmeister: Dem inoffiziellen Weltmeister in der Disziplin Vaporware, *Champions* von **Konami** (seit mehr als zwei Jahren angekündigt) wurde ein neuer Tiefschlag versetzt. **Konami Software** beauftragte **Gametek** mit der Entwicklung sämtlicher PC-Produkte. **Gametek** nahm das dankend an, lehnte aber die Weiterentwicklung von *Champions* schlichtweg ab. Die Entwickler dieses Langschläfers sind jedoch zuversicht-



lich, daß *Champions* bald ein neues Zuhause findet. *Champions* ist ein Rollenspiel, in dem der Spieler seinen eigenen Superhelden mit entsprechenden Superkräften ausstattet (der Gedanke an Superprogrammierfähigkeiten drängt sich auf) und ihn auf die Jagd nach Superschurken, Superverbrechern und sonstigen Superbösewichtern schickt. Vielleicht findet er auf seinem Weg dorthin ein Supersoftwarehaus, das das Produkt superschnell auf dem Markt bringt. +++ Filmgigant **Warner Brothers** und **Virgin Games** arbeiten bei der Entwicklung des neuen CD-ROM-Spiels *Demolition Man* zusammen. Das Spiel basiert auf Warners gleichnamigen Film. Die Hauptdarsteller, Sylvester Stallone und Wesley Snipes, wurden separat vor einem



▲

"Blue Screen" gefilmt, und das Filmmaterial wird später in das Spiel integriert. *Demolition Man* wird für PC, Sega, Nintendo und 3DO entwickelt. +++ Das Letzte: Die 3DO Corporation scheint ihr Bestreben, die Video-Game-Szene zu vereinheitlichen, etwas zu wörtlich zu nehmen: Die Führungsspitze des Unternehmens besteht ausschließlich aus männlichen weißen Managern. Keine Frauen, keine Minderheiten – aber dafür dürften wenigstens die meisten 3DO-Geräte ein schwarzes Gehäuse bekommen. +++ Bis zum nächsten Mal mit noch mehr interessanten, merkwürdigen und haarsträubenden Neuigkeiten grüßt Euch

Euer Markus Krichel


GREIF' DIR DIE ACTION
HAWK JUNIOR (TP189) EMPF. VK.: 19.99DM
*Neues digitales Design. *Trimmung nicht erforderlich. *Automatische Zentrierung *für IBM® PC/XT/AT 386/486 und kompatible.
HAWK+ (TP123) EMPF. VK.: 24.99DM
*Ergonomisches neues Design *Automatische Zentrierung und Betriebsmodus für extra weiche Joystickführung
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit
*Für IBM®PC/XT/AT 386/486 und kompatible.
SCORPION+ (TP137M) EMPF. VK.: 19.99DM
*Multi system Joystick mit 6 Mikroschaltern
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit.
SMART CARD (TP163) EMPF. VK.: 39.99DM
*Komplette Game Card mit Treibersoftware *Unterstützt 4.77 - 80 Mhz
*Hot Key für Feinabstimmung der Geschwindigkeit
*Speziell entwickelt für IBM®PC/XT/AT 386/486 und kompatible.
SCORPION JUNIOR (TP131M) EMPF. VK.: 12.99DM
*Digital Joystick mit 6 Mikroschaltern *Für Atari und Commodore Spielesysteme.
SNES CONTROL PAD+ (TP184) EMPF. VK.: 29.99DM
*Unabhängige Dauerfeuer - Kontrolle für alle 6 Feuerknöpfe
*Zeitlupen - Funktion *Freihand Autofeuer - Möglichkeit.
MEGA CONTROL PAD+ (TP183) EMPF. VK.: 24.99DM
*Unabhängige Turbofeuer - Kontrolle für alle 6 Feuerknöpfe
*Freihand Autofeuer - Möglichkeit *Zeitlupen Funktion
*Speziell für den Gebrauch mit dem Sega MegaDrive.™
SNES CONTROL PAD (TP182) EMPF. VK.: 24.99DM
*6 Feuerknöpfe *8 - Wege direktionales Daumen Kontroll Pad.
MEGA CONTROL PAD (TP181) EMPF. VK.: 19.99DM
*3 Feuerknöpfe *8 - Wege direktionales Daumen Kontroll Pad
*Für den Gebrauch mit dem Sega MegaDrive.™
MEGA CONTROL STICK (TP135) EMPF. VK.: 24.99DM
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit *3 Feuerknöpfe
*Startknopf *Speziell entwickelt für das Sega MegaDrive.™
DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:
* DER SNES CONTROL STICK, TP 197, EMPF.VK.: 29,99DM
* DAS PC GAME PACK ENTHÄLT DEN HAWK + JOYSTICK INKLUSIVE SMART CARD, TP 187, EMPF.VK.: 59,99DM
*SWIFT AMIGA JOYPAD, TP 200, EMPF.VK.: 24,99DM
* EAGLE JOYPAD, TP 191, FÜR IBM®PC/AT/XT 386/486 & KOMPATIBLE, EMPF.VK.: 29,99DM
TECNOPLUS®
LEISURESOFT GMBH, ROBERT - BOSCH - STR. 1,59199 BÖNEN, DEUTSCHLAND
IBM XT/AT sind cinqetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Super Nintendo Entertainment System, Sega, MegaDrive, und alle anderen eingetragenen Warenzeichen, sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.

SPIEL DES MONATS

Kicker-Bubis w

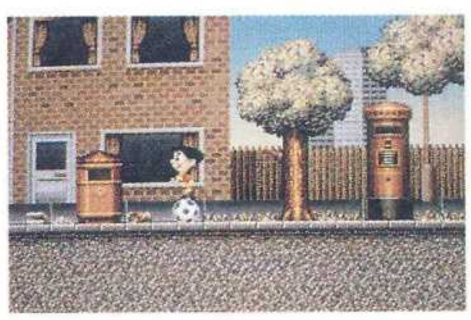


▲*Skateboard-Fahrer werden abgeschossen*

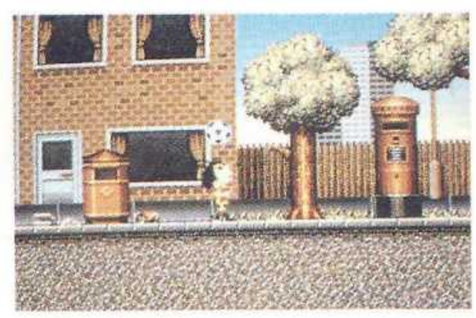
SOCCER KID

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Hersteller**.

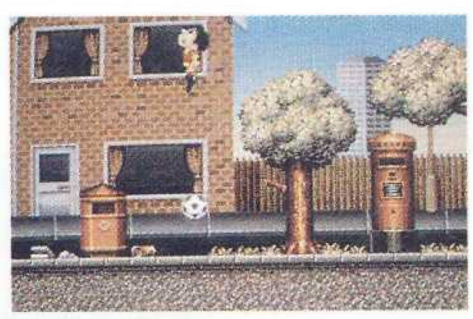
Wenn ein Vertreter der Gattung Jump'n'Run zum Spiel des Monats gekürt wird, dann muß es sich dabei schon um etwas ganz Besonderes handeln. Diesmal gab es mehrere Konkurrenten, doch gegen den munteren kleinen Fußball-Fan aus dem Hause KRISALIS hatte keiner eine Chance.



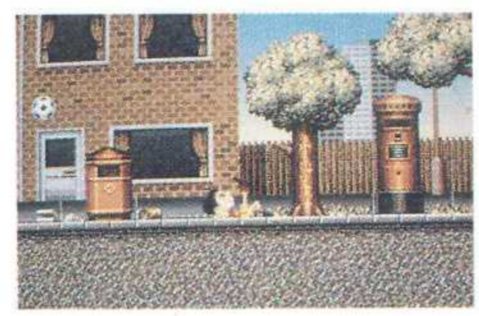
◄ *Auf dem Ball landen: Stick rauf, direkt über dem Ball Stick runter*



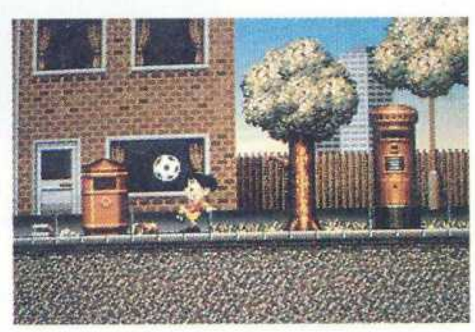
► *Jonglieren auf dem Kopf: Feuer halten, Stick rauf*



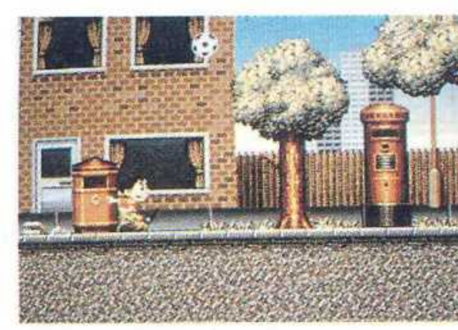
◄ *Höherer Sprung: wie oben, wenn auf Ball: Stick rauf*



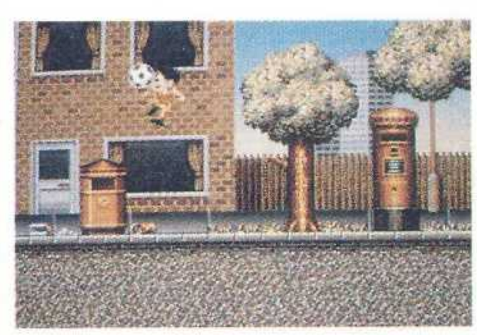
► *Fallrückzieher: wie oben, Stick in entgegengesetzte Blickrichtung ziehen*



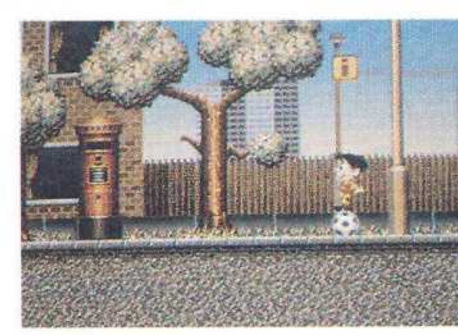
◄ *Weiter Abschuß: Feuer, Stick in Blickrichtung drücken*



► *Steilschuß: Feuer, Stick rauf und in Blickrichtung drücken*



◄ *Fliegender Kopfball: Feuer, Stick rauf, Feuer halten und Stick in Blickrichtung*



► *Auf dem Ball balancieren: Stick rauf, über dem Ball Stick runter, links oder rechts*



itzige Weltreise

Die Vorgeschichte

Die Fußball-WM 1994 hält nicht nur das Stadionpublikum in ihrem Bann, auch **Soccer Kid** verfolgt vom bequemen Fernsehsessel aus die Eröffnungsfeier. Auch Scab, ein außerirdischer Pirat, ist fasziniert, allerdings weniger von der Weltmeisterschaft, sondern vielmehr von der Belohnung für das beste Team, nämlich dem WM-Cup. Und so beschließt er, sich das Teil für seine Sammlung außergewöhnlicher Gegenstände einzuverleiben und fliegt gen Erde.

Es dauert wenige Sekunden, in denen es im Stadion stockdunkel wird, Scabs Raumschiff sich materialisiert, und schließlich hat der Pokal seinen Besitzer gewechselt. Doch Scab hat nicht mit dem Schicksal gerechnet, denn auf dem Rückweg kollidiert sein Raumschiff mit einem Asteroiden, der Pokal zerbricht in fünf Teile, die zurück gen Erde fliegen und dort zunächst spurlos verschwinden. Soccer Kid ist fest entschlossen, die WM zu retten und macht sich auf der Suche nach den Pokalteilen.

1. Station: England

Soccer Kids Suche beginnt in seiner Heimatstadt Rotherfield in England. Sein ständiger Begleiter ist Kamerad Fußball, den er aber nicht umsonst mit sich führt, denn ohne ihn wäre Kid ganz schön aufgeschmissen. Wie sollte er sonst Skateboarder von ihren Brettern oder Radfahrer vom Sattel holen sowie sich gegen den Wüstling Derek durchsetzen, der ihn mit Schraubenschlüssel bewirft?

Acht verschiedene Möglichkeiten gibt es, den Fußball wegzukicken, und jede einzelne hat ihre Vor- und Nachteile. Der Vorteil ist eine recht ansehnliche Bonuspunktzahl, der Nachteil ist, daß mitunter nicht sehr viel Zeit bleibt, um dem nahenden Gegner noch rechtzeitig "gekonnt" eins vor den Latz zu geben.

Manche Gegner brauchen auch erst richtig was drauf, bevor sie vom Screen verschwinden, andere – z.B. Hunde, Ratten und ähnliches – haben von einer Ballkollision schon genug.



▲ *Haste Töne ? Gleich nicht mehr!*

> **99 Man should it not for possible hold, ehrly. 66**

Neben zahlreichen Bonusgegenständen, die das Punktekonto erhöhen, gibt es natürlich auch Extraleben (anfangs hat man deren drei) oder Energieauffrischer. Viel wichtiger sind allerdings die elf Spieler-Karten, die in jedem der fünf Länder zu finden sind. Erst wenn alle eingesammelt oder vom Ball abgeschossen sind, kommt Soccer Kid in ein Bonus-Spiel, wo er die Chance hat, ein fehlendes Stück des Fußball-Cups zurückzubekommen.

Nach Rotherfield geht es aufs Land, wo Kid dem mürrischen Bauern Giles, der sich rein gar nicht für Fußball begeistern kann, und einigen Fröschen und Schlangen begegnet, die ihm nur Böses wollen.

Schließlich trifft der Titelheld in London ein, wo er sich am Ende gegen einen sehr zähen Rugby-Spieler durchsetzen muß, um dann mit dem Flieger nach Italien zu gelangen.



▲ *Auch der Landwirt mag keinen Fußball*

2. Station: Italien

Was bis zu diesem Zeitpunkt für Action-Profis noch wie ein Sonntags-Spaziergang war, wird nun zur großen Herausforderung, denn die alten Römer, die in den Ruinen der Ewigen Stadt noch immer herumspuken, lassen nicht mit sich spaßen. Allerdings werden auch diese historischen Torsos schnell kopflos (im wahrsten Sinn des Wortes), wenn sie Kids Tritt zu spüren bekommen, der hinter der Wucht seines Fußballs steckt. Etliche Fallen warten auf unseren kleinen Helden, und oft genug landet das Leder auf einem der scharfen Spitzen und platzt dahin, was er aber nur insgesamt zehnmal darf (je nach Land und Stadt verschieden).

Venedig ist da schon viel angenehmer, wenngleich Kid das Gondelfahren bevorzugt, denn Schwimmen hat er nie gelernt. Und oft genug sorgt Wicardo der Pizza-Werfer dafür, daß Kid ordentlich um sich kicken muß.

An der Riviera schließlich nervt zunächst ein Moped-Fahrer und dann der Endgegner Pavarelli, der zwar ein begnadeter Sänger, aber ein Fußball- und Kinderhasser ist – doch er hat Kid noch nicht erlebt!

3. Station: Rußland

Wie sollte es anders sein: Väterchen Frost läßt in Rußland grüßen und schickt neben der eisigen Kälte unter anderem auch Wölfe auf Kids Fährte. Nun gut, Kid kann nicht schwimmen, aber er kann klettern, und das wird hier mitunter sogar lebensrettend sein. Überhaupt solltet Ihr in allen Levels ab und zu mal klettern, denn sehr oft hängen die Spieler-Karten irgendwo in der Luft herum.

In diesem Wald jedenfalls laden die Bäume geradezu ein, und so werdet Ihr mit etwas Glück irgendwann auch auf einem Schlachtschiff landen, um die Bekanntschaft mit Schwertfischen und Red, dem verrückten Segler, zu machen, bevor Kid schließlich auf dem Roten Platz landet (aber nicht so wie Rust!) und dort gegen Gefangene antreten muß.

4. Station: Japan

Fliegende Fische, Vögel und Drachenfliegen sind nicht nur lästig, sondern auch

gesundheitsschädlich. Und da Kid keine Lust darauf hat, von ihnen gepiesackt zu werden, kickt er sie locker mit seinem Ball weg. Eigentlich kein Problem, das japanische Level, wären da nicht die zum Teil beachtlichen Abstände zwischen zwei Felsen und das tiefe Wasser dazwischen.

Selbst wenn Soccer Kid etwas ins Schwitzen gekommen sein sollte – macht nix, Beach", obwohl die Milch aus den herabfallenden Kokosnüssen sicher angenehmer wäre als die Früchte in der kompakten Form. Die Baby-Krokos hätte man wohl auch besser zu Handtaschen und die bissigen Austern zu leckeren Bissen verarbeitet, mag Kid wohl denken, während er sie ins Offscreen-Geschehen schickt.

Daß es in der Stadt nicht sicher ist, wissen wir ja schon, und so gibt es neben Ratten und tollwütigen Hunden einige Rollschuhfahrer sowie als Endgegner einen American-Football-Spieler, der nach ein paar Balltreffern durch Soccer Kid zunächst den Helm und dann die Besinnung verliert.

eine 11 heraus (aber mit Sternchen). Beim Sound brauchten wir nicht erst lange zu überlegen, da genügt es wohl, wenn ich als Begründung sage: Matt Furniss – und das sagt ja wohl alles. Verglichen mit *Arabian Nights* hat er sich hier selbst übertroffen. Die flotte Musik wird an keiner Stelle langweilig, und man kann sie tatsächlich die ganze Zeit laufen lassen – auch bei Wiederholung der einzelnen Levels. Das ist selten genug bei Action-Spielen.



▲ *Schau mir in die Augen, Kleiner!*



▲ *Do legst di nieder!*

denn nun geht es auf den Dächern von Eisenbahnwaggons weiter. Natürlich kein Bummel-, sondern ein Hochgeschwindigkeitszug. Hindernisse gibt es viele, vor allem oben stößt man leicht irgendwo an. Da heißt es, das "Warnschild" links im Screen zu beachten und rechtzeitig in die Hocke zu gehen.

Vom Zug herunterzufallen, bedeutet: Ein Leben ist weg. Und das muß ja nun nicht sein, oder? Und den kohlenwerfenden Typen sollte man auch aus dem Weg gehen. Mit dem Fußball trifft man sie nämlich nicht immer auf Anhieb.

Zu guter Letzt findet sich Kid in einer Fabrik wieder, wo er neben etlichen Kleingegnern Robotern begegnet, die ganz schön "geladen" sind, einem Sumo-Kämpfer, der wohl noch nie was von Benehmen gehört hat, ebensowenig wie der verrückte Professor. Mit etwas Glück macht Kid sie aber alle schnell alle.

Endstation USA

Was für Rom die Ruinen, ist für die Staaten? Genau, der Wilde Westen. Und wie einst Billy the Kid, so muß sich nun auch Soccer (the) Kid durchschlagen, allerdings ohne Wyatt Earp im Rücken, dafür aber mit einigen Indianern voraus. Erfrischungen gibt es dann am "Babe-Watch-

Und wenn nun aus allen fünf Ländern jeweils alle fünf Cup-Teile mitgebracht worden sind, dann darf Soccer Kid endlich ins Stadion und seine wohlverdiente Belohnung abholen.

Besonderheiten

Ihr werdet im Verlauf der Soccer Kid-Story sicher einiges bemerkt haben, was Euch bekannt vorkommt. Und das nicht ganz zufällig, denn **Krisalis** hat hier und da schon mal Elemente anderer Games verwendet. Die spritzigen Roboter beispielsweise sind aus *Impossible Mission* wohlbekannt, und auch die Szenerie mit dem Hochgeschwindigkeitszug ist nicht neu.

Aber – und das war diesmal ein Kriterium für den Titel "Spiel des Monats": Hier überwiegen einfach die technischen Elemente – ein irrwitzig schnelles Scrolling, ein schneller Wechsel zwischen Hell und Dunkel (Tunnel) und eine Kollisionsabfrage, die nichts zu wünschen offen läßt. Und letzteres gilt für das gesamte Spiel, wenngleich man hier und da doch ein paar andere Gegner in den einzelnen Ländern hätte unterbringen können.

Dafür wiederum gibt es sehr witzige Einfälle der Programmierer, so z.B. einen Touristen, der mit seinem Kamera-Blitzgerät nicht nur Soccer Kid, sondern (bei abgedunkeltem Zimmer) auch den Spieler blendet, und natürlich auch die Beschriftung einzelner Gebäude, die ohnehin mit viel Liebe zum Detail gezeichnet sind. In Sachen Grafik waren wir übrigens unterschiedlicher Meinung, was die Wertung anging, und so kam in Endeffekt "nur"

Tom Tree means:

The Ball is round and the game goes over ninty minutes.

»ÄCKSELENT«

Wenn dann noch der Schwierigkeitsgrad so angesiedelt ist, daß sowohl Anfänger als auch Profis auf ihre Kosten kommen, und wenn das Aufsammeln von Gegenständen nicht zur Hauptsache wird, sondern vielmehr das möglichst gute Beherrschen des Joysticks und somit des Fußballs, dann macht ein Game erst so richtig Spaß.

Zu einem Mega-Hitstern konnte ich mich dennoch nicht durchringen, aber ein sehr dicker "Normal-Hitstern" tut's ja auch. Und wenn Väter trotz eines spannenden Fußballspiels im Fernsehen mit dem Junior vor dem Amiga hocken und ihm über die Schulter sehen, dann kann es nur einen Grund dafür geben: Soccer Kid is loading... ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	12
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.



Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**

MEDIA VISION

JURASSIC PARK

Als ich im letzten Sommer in meinem Buchladen eine Neuerscheinung mit dem Titel "Dino Park" von einem gewissen Michael Crichton erspähte, konnte ich nicht ahnen, was ich da für einen Preis von ca. 60 DM erstand. Jetzt, knapp ein Jahr danach, weiß ich es, denn die "Dinomanie" ist ausgebrochen. Und das alles wegen dieses Buches, das gerade verfilmt wurde. Verständlich wird der "Aufstand" allerdings dann, wenn man den Namen des Regisseurs erfährt: Steven Spielberg.

Die Rückkehr der



JURASSIC PARK Laura Dern als Dr. Ellie Sattler, Sam Neill als Dr. Alan Grant und Ariana Richards als Lex in Steven Spielbergs Film. (c) United International Pictures GmbH

▲ *Die ersten Anzeichen*

Die Story dreht sich um einen Freizeitpark, der weder Löwen, Tiger, Zebras noch Elefanten beherbergt, sondern der eine exakte (oder fast exakte, schließlich geht ja was schief...) Nachbildung der Zeit darstellt, in der die Saurier die dominante Lebensform auf diesem Planeten waren. Sie gehört in die Rubrik Science Fiction – sagen zumindest die Experten auf dem Gebiet Gentechnik (siehe dazu die Buchrezension). Und doch: Seit man offen über die Anpflanzung gentechnisch manipulierten Saatguts in den USA diskutiert, dieses inzwischen sogar bewerkstelligt hat, kommt einem immer wieder dieses komische Gefühl, daß da wohl mehr machbar ist. Der Film kommt daher zwar als Action-Film der Güteklasse A daher, aber ein bißchen Anspruch wollen wir ihm zugute halten.

Aufwendiges Spektakel

Einen Film wie "Jurassic Park" (auch der Originaltitel des Buches) zu drehen, bedeutet nicht, sich einen Kameramann zu holen, einen Drehbuchautoren für zwei Wochen zu mieten, ein paar Schauspieler zu verpflichten und sich nach 20 Drehtagen weiteren Aufgaben zu widmen. So kann man vielleicht eine Derrick-Episode drehen, aber nicht einen aufwendigen Kino-Reißer.

"This is not science fiction; it's science eventuality."

Steven Spielberg

18 Monate, bevor überhaupt mit den Dreharbeiten begonnen werden konnte, wurde ein Team von Designern verpflichtet, die bereits mit Preisen überhäuft worden waren. Die Aufgabe des Teams bestand darin, naturgetreue – nein, "lebendige" Dinosaurier herzustellen, die im Jurassic Park "leben". Natürlich ist das nicht zu verstehen wie im Buch, hier ging es darum, Saurier-Puppen und -Nachbauten so naturgetreu wie irgend möglich herzustellen. Laut Buchvorlage sollten vielerlei Arten vorhanden sein, angefangen beim König der Saurier, dem Räuber Tyrannosaurus Rex, bis hin zum kleinen und schnellen Jäger Velociraptor.

Die einzelnen Team-Mitglieder waren jeder für sich auf Teilarbeiten spezialisiert, so zum Beispiel Stan Winston, der für die "Lebendigkeit" verantwortlich war, oder Dennis Muren (für "Full Motion", also die fließende Bewegung der nichtexistierenden Tiere). Auch für die Special Visual Effects – zum Beispiel, um die sich bewegenden Saurier in die umgebende Landschaft einzufügen – wurde nur die Elite verpflichtet: nämlich George Lucas' Firma Industrial Light & Magic, die schon oft ihr Können unter Beweis stellen konnte (genannt seien als Beispiel "Terminator II – Judgement Day" oder "Star Wars III – Return of the Jedi").

Mit solchen Spezialisten am Werk mußte der bisher nur im Kopf des Regisseurs und des Autores existierende Film ein Meisterwerk werden, was noch fehlte, waren Schauspieler, die die im Buch vorhandenen Charaktere ausfüllen konnten.

Langwierige Vorbereitungen

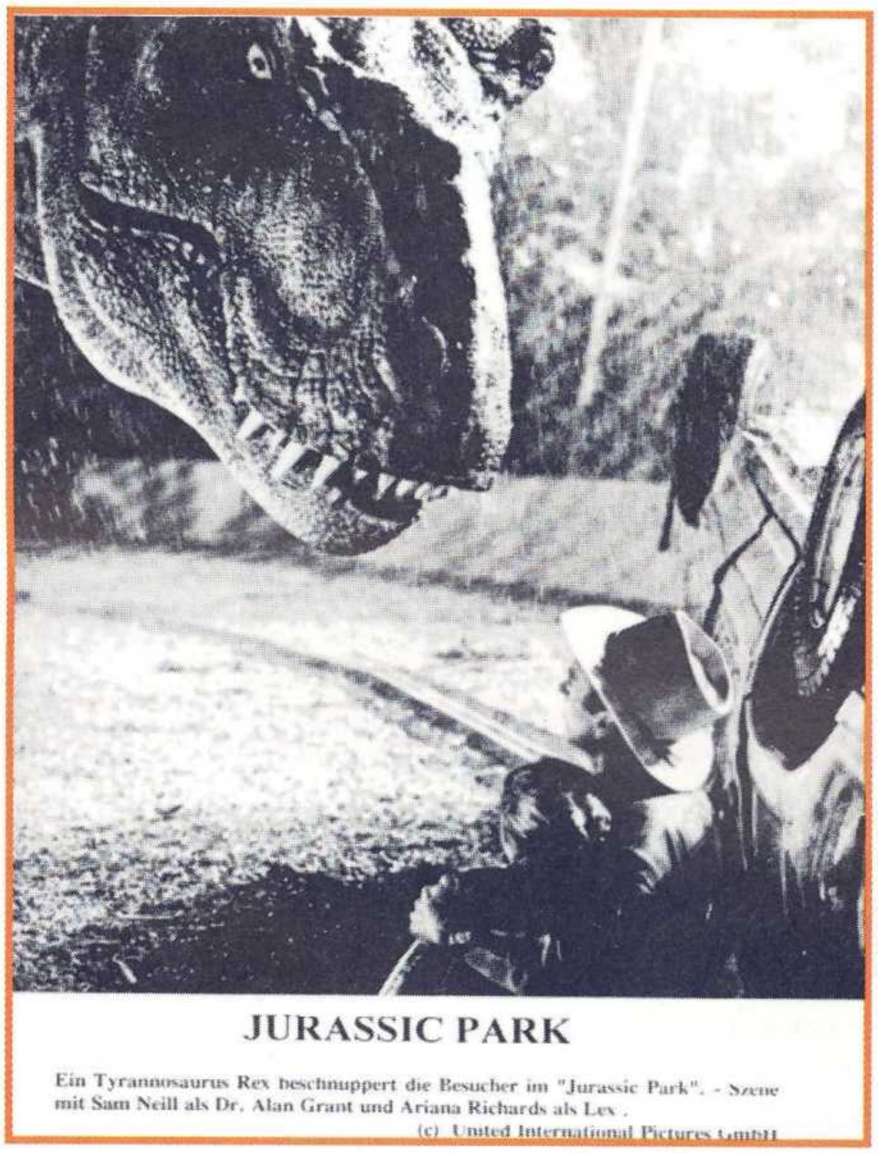
"Es war eines dieser Projekte, die eigentlich ein Spielberg-Film sein mußten." Dieser bedeutungsvolle Satz kann nur von jemandem stammen, der Spielbergs Filme kennen- und schätzengelernt hat. Kathleen Kennedy, Produzentin des Films, kannte Spielberg tatsächlich schon geraume Zeit und wußte, wie man den Meister ködert. "Wenn Sie die Spielberg-Filme genauer betrachten, dann sehen Sie, daß er sehr interessiert an Themen ist, die aus dem Rahmen fallen, an unnormalen Dingen, die ganz normalen Leuten passieren." Autor Crichton hatte zudem das Glück, in Spielberg einen Di-



JURASSIC PARK Die Dinosaurier machen Jagd auf die Besucher im "Jurassic Park". Szene mit Joseph Mazzello als Tim. (c) United International Pictures GmbH

▶ *Eine der Schlüsselszenen...*

Giganten



▲ *Mein Frühstück bewegt sich noch...*

nosaurier-Fan par excellence zu finden. Dazu kam noch, daß beide, Spielberg und Crichton, einen Blick hinter die Kulissen wagen, bevor sie etwas schreiben, beziehungsweise einen Film darüber machen. Crichton, der sich auch schon als Filmemacher einen Namen gemacht hatte ("Westworld" – Yul Brynner als wildgewordener Pistolero-Robot machte Filmgeschichte) sammelt Informationen, bevor er sich an einen Roman setzt.

Ein paar Änderungen mußten allerdings in Kauf genommen werden. Von den im Buch auftauchenden 15 Saurierarten blieben im Film sechs – ein Zugeständnis, das wohl zähneknirschend, aber notgedrungen in Kauf genommen werden mußte. Da die Bewegungen der Dinos von Computern berechnet wurden (Industrial Light & Magic stützt sich auf die Hilfe von Iris-Indigo-Workstations, aber – man höre und staune – auch mehrere Amiga sollen Vorarbeiten geleistet haben), hätte eine größere Anzahl von Sauriern wohl die Rechnerkapazität des Pentagons gleich mit einbeziehen müssen – und das war dann wohl auch den beiden "Erzeugern" zu heikel. Bei den Bewegungen der Tiere wurde akribisch auf Realitätsnähe geachtet. Paläontologische Institute und Museen müssen sich wohl in der Zeit sehr über die vielen Besuche gewisser Leute gewundert haben, die wahrscheinlich auch wissen wollten, wie sich ein Tyrannosaurus Rex in der Nase gebohrt hat – salopp ausgedrückt. Allerdings hat sich die ganze Plackerei gelohnt: Was bis jetzt in einigen Trailern zu sehen war, läßt "das Schlimmste" befürchten: Zuschauer mit minimalem Nervensystem sollten sich bereits jetzt bei ihrem Psychiater einen Termin geben lassen; die Bewegungen der "Tiere" sind derart real geworden, daß man sich fragt, ob Crichton und Spielberg vielleicht nicht doch irgendwo ein geheimes Genlabor besitzen...

Jedoch sieht die Wirklichkeit anders aus: Der berühmte T.Rex (hat nichts mit der Popgruppe der siebziger Jahre zu tun) besteht aus ca. 6,5 m Ton und Fieberglas, überzogen mit einer Latex-Haut, deren Farbgebung aus einer Palette besteht, die nach Abbildungen zusammengemischt wurde. Dabei wurde so gut gearbeitet, daß sicher so mancher Museumsbesitzer vor Neid erblassen wird. Danach wurde der Saurier mit Technik und Hydraulik vollgestopft, mit der auch kleinste Bewegungen nachgeahmt werden konnten. Genutzt wurde dazu ein "Sechs-Achsen-Flugsimulator" des Militärs; gesteuert durch Computer lassen sich die Bewegungen derart fließend gestalten, daß kein Unterschied zu richtigen Lebewesen mehr sichtbar wird – so heißt es jedenfalls von den Machern. Ob das stimmt, kann ja jeder selbst beurteilen, wenn er den Film gesehen hat.

Die Besetzung des Films mit Schauspielern war weit weniger kompliziert. In der Besetzungsliste findet man so bekannte Namen wie Sir Richard Attenborough, Sam Neill, Laura Dern oder Jeff Goldblum, der den Mathematiker Malcolm spielt, den einzigen Besucher, der das Unheil wittert und es sogar mit Hilfe der Chaos-Theorie zu beweisen versucht. Neben diesen berühmten Namen findet man in der Besetzungsliste noch eine Menge andere Mitwirkende, die nicht, oder besser nicht direkt im Rampenlicht stehen. Weil die Technik nun doch nicht alle Situationen meistert, mußten die Dinosaurier auch als Puppen herhalten, geführt und bewegt von Menschen.

Übrigens sollen die hier entstandenen Dinos nach dem Film nicht in Rente geschickt werden, weitere Rollen wurden ihnen angeboten, darunter in der Verfilmung über die Mario-Brüder.

Reif für die Filmgeschichte

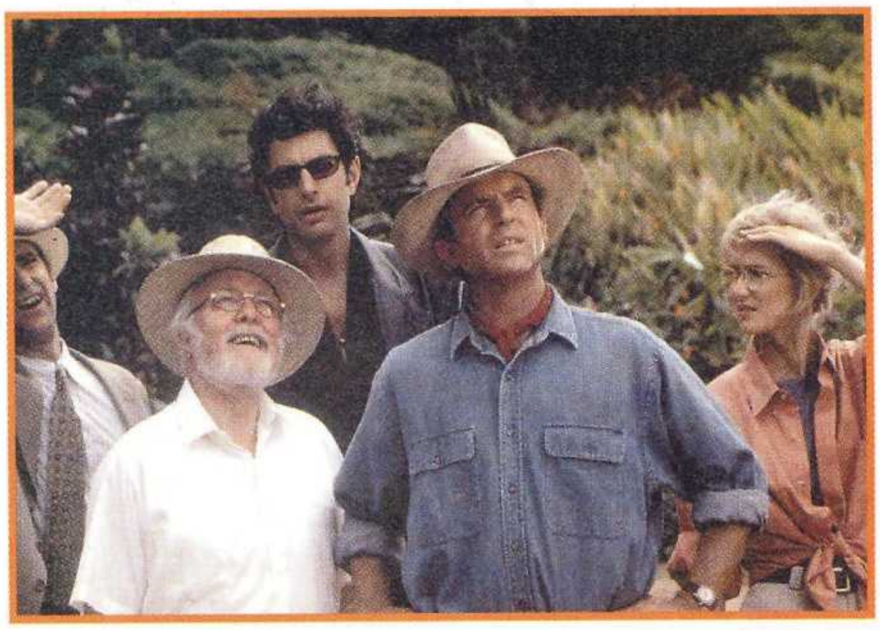
Was Steven Spielberg aus Michael Crichtons Roman gemacht hat, verdient jetzt schon den Status "gigantomanisch". Damit ist aber nicht allein der Film gemeint, denn inzwischen hat die "Dinomanie" fast schon groteske Züge angenommen, hervorgerufen durch findige Geschäftemacher, die hier den Gig des Jahrhunderts sehen. Der Film ist kaum im Kino, schon gibt's Mini-Dinos, Maxi-Dinos, den T.Rex zum Kuscheln, Velociraptoren zum Liebhaben Kappen, T-Shirts, Hemden, Stempel, T-Shirt-Aufbügler und ... Spiele!

▶ *"Hast du gehört? Bayern München hat verloren..."*



Ocean, die Firma, die bekannt für ihre Spielumsetzungen von Filmen ist, bringt die Saurier an jeden Computerbesitzer, habe er nun einen PC, Amiga oder eine Konsole. Sogar auf dem kleinsten Nintendo, dem GameBoy, macht der Tyrannosaurus Rex seinem Namen alle Ehre (siehe auch Test).

Viele Filme haben schon vor der Kinopremiere für Furore gesorgt, aber keiner bisher so wie Jurassic Park. Das Logo ist inzwischen zu einem Markenzeichen geworden, und es ist noch nie soviel über Dinosaurier gefragt worden, wie in dieser Zeit. Man kann über solche Marketing-Aktionen denken, was man will, aber immerhin hat diese etwas erreicht, was bisher noch kein Erdkundelehrer geschafft hat: das Interesse für eine Zeit zu wecken, in der die Erde von Giganten beherrscht wurde. Und die würden sich wahrscheinlich heute wundern, mit wieviel Aufwand ihr Leben verfilmt wird.



▲ *Boah, sind die dick, Mann!*

Oder auch nicht! Wer weiß, vielleicht stimmt auch ein bestimmter Liedrefrain: "Die Dinosaurier werden immer trauriger..." Dagegen weiß ich eins ganz genau: Geht ins Kino, geht in Jurassic Park. Ffalls Ihr das schon hinter Euch habt: Wenn Euch das Spielen auf der Straße zu langweilig ist, dann spielt im Park... ■

jb

Dinos im Park

JURASSIC PARK

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Laguna**, 65451 Kelsterbach.

Die "Dinomanie" darf jetzt auch auf Nintendos Kleinstem stattfinden. Jurassic Park, der Erfolgsfilm nach dem Erfolgsbuch, findet auf dem GameBoy ebenso eine Fortsetzung wie auf den anderen Konsolen und Rechnern.

Steven Spielbergs neuester Filmhit zieht nun auch auf dem Handtaschenspielgerät, dem GameBoy, seine Kreise. Ziel des Spiels ist es, sich gegen die Dinos zu behaupten und zu verhindern, daß sie den Park komplett übernehmen und sich von dort aus über die ganze Erde verbreiten.

Dabei müßt Ihr Euch durch undurchdringliches Gebüsch und verwinkelte Bauten kämpfen und Euch gegen Velociraptoren oder den ganz brutalen Tyrannosaurus Rex wehren. Eine Teilaufgabe besteht darin, Tim und Lex, Enkelkinder des Parkbesitzers, zu suchen und vor den ausgebrochenen Dinos und anderen prähistorischen Gefahren zu retten.

Ihr beginnt vor einem der Hauptgebäude – ohne Waffe – und seid gleich den Attacken der Echsen ausgesetzt. Um Euch die Biester vom Leib zu halten, müßt Ihr Euch nach entsprechender Munition umsehen. Leider ist die Munition begrenzt, und weil so viele Echsen umherlaufen, kommt Ihr schnell in prekäre Situationen.

Unterwegs begegnet Ihr nicht nur den Echsen, sondern auch den im Park aufgestellten Terminals, die vom netten Mr. DNA bewohnt werden. Mr. DNA beantwortet im Normalfall alle anstehenden Fragen der Besucher. Da die Situation alles andere als normal ist, sieht man die Sache wesentlich kritischer und Mr. DNA als das, was er eigentlich ist: Das Steuerprogramm für die einzelnen Zonen des Parks.

Leider sind die Terminals alles andere als einfach zu bedienen, Ihr benötigt vor allen Dingen Keycards, um irgend etwas zu erreichen. Diese Keycards sind irgendwo auf dem Areal verstreut, manchmal sogar – welcher Einfall – in den Dinosaurier-Eiern. Also versucht, diese Keycards zu finden und trotzdem nicht als Dino-Kraftfutter zu enden.

Leider sind die Keycards nicht gekennzeichnet, Ihr müßt also schon probieren, welche in welches Terminal passen und welche die Zugänge zu den Labors öffnen. Ihr müßt Euch durch insgesamt sechs Level kämpfen und eine Vielzahl von Gefahren bestehen. Euer Weg führt Euch in die entlegensten Flecken der Insel; besonders gefahrvoll, aber auch unterhaltsam, ist der Weg mit dem Paddelboot über den Dschungelfluß. Das Spiel ist komplett in deutsch und enthält eine Vielzahl an Informationen über Dinosaurier.



◀ *Der Dino lacht, das Futter kracht ...*

Top-Game auf GameBoy

Filmumsetzungen auf dem GameBoy lassen eigentlich das schlimmste vermuten – siehe z.B. Cool World. Aber irgendwie scheint Jurassic Park ein Garant für Qualität zu sein. Obwohl das Spiel nicht gerade einfach ist, kann es ein "Gassenhauer" werden. Meine Meinung, daß man so etwas nicht auf einer – Entschuldigung – "Seifendose" spielen kann, mußte ich schon nach wenigen Augenblicken zurücknehmen.

Die Programmierer haben sich wirklich bei allem Mühe gegeben, ob Grafik, Sound oder Spielablauf. Die Figuren sind sauber gezeichnet und auf dem kleinen Display gut zu erkennen. Der Sound ist sehr melodisch und paßt exzellent zum Game. Es ist zwar etwas knifflig, ein paar Anhaltspunkte mehr hätten dem Spiel durchaus gut getan, aber insgesamt hat sich Jurassic Park seinen Hitstern wohl verdient. ■

jb/vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Jurassic Park – das Buch

Michael Crichton hat mit Jurassic Park (deutsch "Dino Park", Verlag Droemer Knaur, ISBN: 3-426-19290-X, Preis: 69 DM Erhältlich auch als Taschenbuch ab 14 DM) einen Wissenschafts-Thriller der Extraklasse geschrieben. Die Story ist nicht simpel, aber auch nicht schwer zu verstehen:
Vor Jahrmillionen stach eine Mücke einen Saurier und saugte ihm Blut aus dem Körper. Diese Mücke wurde durch einen Zufall in einen Harztropfen eingeschlossen, der zu Bernstein verhärtete, den Mückenkörper von der Umwelt isolierte und konservierte. Nicht nur die Mücke blieb erhalten, auch das gesaugte Blut zerfiel nicht.
Ein privater, reicher Geschäftsmann verpflichtet Gentechniker – mit der Aufgabe, aus dem Blut des Sauriers die DNA (Desoxiribonukleinsäure – der Stoff des Körpers, der die Informationen über die jeweilige Art enthält) zu extrahieren und nachzubilden. Unter Zuhilfenahme von Großrechenanlagen gelingt das; Krokodileier werden mit diesen Genen bestückt und ausgebrütet. Was niemand für möglich gehalten hat, passiert: Tiere, die seit Jahrmillionen als ausgestorben galten, entstehen neu.
Der Grund für diese Art der "Restaurierung": Ein Erlebnispark soll auf einer Insel entstehen und den Menschen Einblicke in die Zeit der Echsen geben – und dem Besitzer einige Millionen einbringen.
Um die Fachwelt zu überzeugen, werden Wissenschaftler und Journalisten eingeladen, wohl wissend, daß es Pannen gegeben hat. Diese werden jedoch heruntergespielt, und die ersten Tage des Besuchs lassen sich gut an.
Einer der Wissenschaftler jedoch, er ist Mathematiker, zweifelt an der ganzen Sache und stellt die These auf, daß nicht die Saurier das Unbekannte in dieser Welt sind, sondern die Welt das Unbekannte für die Saurier, so daß diese die Welt in etwas Bekanntes umwandeln müssen – was gleichbedeutend mit dem Auslöschen der Menschheit wäre. Beweisen will er diese Aussage mit der Chaos-Theorie (Wer kennt nicht die Julia- oder Mandelbrot-Mengen, die so schöne bunte Bilder auf den Computer-Monitoren erzeugen...). Am Anfang macht man sich lustig über ihn, doch schon bald treten Ereignisse ein, die seine Theorie praktisch untermauern.
Wie der vormals ruhige Park in ein grauenvolles, chaotisches Durcheinander verwandelt wird, beschreibt Crichton mit der wissenschaftlichen Ruhe eines Professors – und doch so fesselnd, daß man das Buch einfach nicht aus der Hand legen kann.
Wer also Jurassic Park nicht kennt – dieses Buch kann uneingeschränkt empfohlen werden. Zwar sagt die aktuelle Wissenschaft, daß solche Geschehnisse technisch nicht möglich sind, aber die andauernde Diskussion um die Freisetzung gentechnisch veränderten Getreides und von behandeltem Gemüse zeigt, wie nahe wir an der Fiktion sind.
Und für die, die Jurassic Park gelesen haben, ein zweiter Tip: "Nippon Connection" ist ein weiterer neuer Roman aus der Feder Crichtons, diesmal spielt er in der japanischen Wirtschaftsfinanz der USA. Keine Dinos: Aber ein seltsamer Mord steht im Mittelpunkt. Und... – auch dieses Buch soll verfilmt werden.

Dinos Ratespiel

Dino Park hier – Jurassic Park da. Wo man hinschaut, überall prangt das Logo mit dem Schädelknochen des Tyrannosaurus Rex. Da machen wir doch glatt mit!

Laguna Video Games hat extra aus diesem Grund etwas springen lassen, genauer gesagt, haben uns die netten Leute von Laguna tolles Zubehör zum Film für Euch mitgegeben. Alles was Ihr tun müßt, ist, die untenstehende Frage zu beantworten und sie an die

ASM
Kennwort: DINO
Postfach 1870
37258 Eschwege

zu senden. Wenn Ihr
a) die richtige Antwort wißt,
b) 80 Pfennig in Briefmarken auf die Karte puffert und
c) die Postleitzahl richtig schreibt (was zugegebenermaßen der schwerste Teil ist),
dann könnt Ihr einen der folgenden Preise gewinnen:
5x Jurassic Park für den GameBoy (Preis 1 - 5)
7x T-Shirt Jurassic Park (Preis 6 - 12)
7x je eine Baseballmütze Jurassic Park (Preis 13-20)

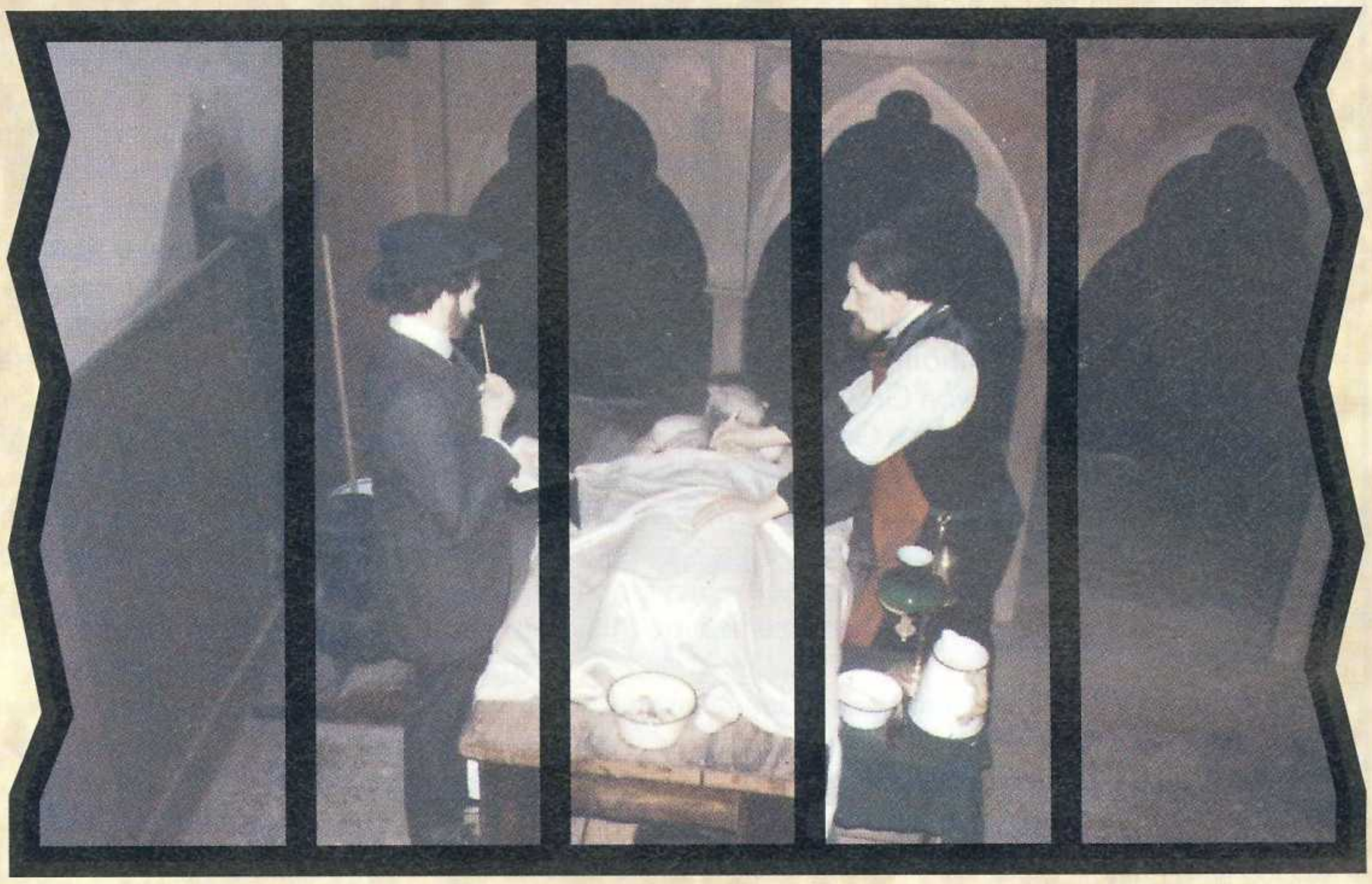
Eeeernaaaa, wie heißt denn nu die Frooogee?

Ach ja richtig: **Wie heißt der gefährlichste fleischfressende Dino mit vollständigem Namen?**
Alles klar? Dann ran an die Dinosaurier... – nein, an die Postkarten, und ab damit in den Briefkasten. Und wie heißt es so schön bei unseren Wettbewerben: Die Tronicer und ihre Angehörigen müssen draußenbleiben, und der Rechtsweg bleibt ebenfalls ausgeschlossen. Der Einsendeschluß ist übrigens der 30.09.93!

Jack is back!

JACK THE RIPPER

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Mac, Atari**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Intergalactic Development**, USA, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.



▲ *Grübelei vor grausigem Inventar in derGerichtsmedizin*

Vor 100 Jahren ging in London eine Gestalt um, deren bizarres Hobby die bestialische Ermordung von Prostituierten war. Insgesamt fünf Frauen fielen dem mysteriösen Schlitzer zum Opfer. Wer Jack the Ripper nun wirklich war, weiß immer noch niemand mit Sicherheit. Aus der Geschichte erwuchs ein Kult, der Hobbykriminologen und Krimiregisseure bis in die heutige Zeit beschäftigt.

Als dem Fuhrmann Charles Cross am 31. August 1888 im frühen Dämmerlicht so etwas wie ein altes Kleiderbündel auffiel, ahnte er noch nicht, daß er soeben das erste Opfer eines Massenmörders, der das viktorianische London in Angst und Schrecken versetzen sollte, gefunden hatte. Das mutmaßliche Kleiderbündel entpuppte sich als die sterblichen Überreste der Prostituierten Mary "Polly" Nichols. Die Leiche der Frau war mißhandelt und anschließend grausam verstümmelt worden.

Nun, London und ganz besonders der Whitechapel-Bezirk waren in diesen Jahren nicht gerade das, was man als Wohlstandsviertel bezeichnen konnte. Armut und Gewalt waren an der Tagesordnung, ein Menschenleben wenige Pennys wert. Die Dirnen standen auf der untersten Stufe der Gesellschaft und waren so arm, daß sich niemand bei einigermaßen klarem Verstand die Mühe gemacht hätte, einen Raubmord zu begehen. Trotzdem geschah kaum eine Woche später ein zweiter Prostituiertenmord.

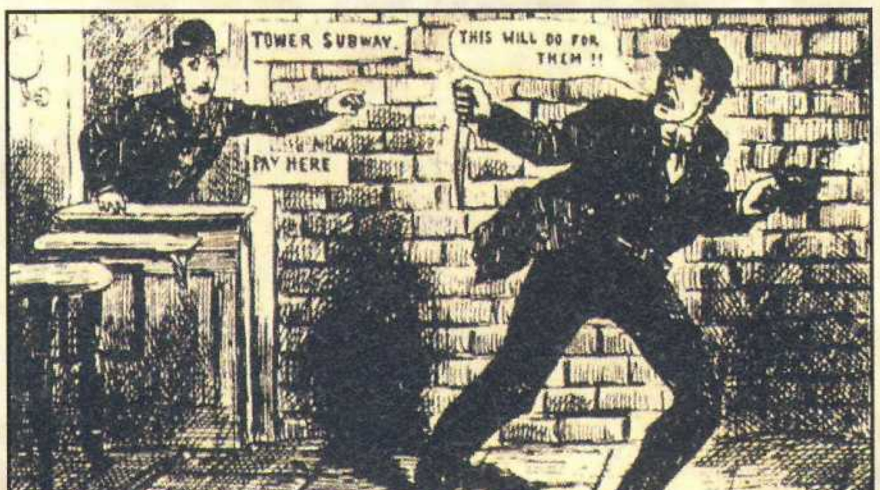
Annie Chapman, das offizielle zweite Ripper-Opfer, stammte aus dem gleichen Milieu, und dieser Mord stellte die Polizei vor noch viel größere Rätsel. Der Täter hatte sich diverse Organe als "Jagdtrophäe" mitgenommen. Die dazu nötigen chirurgischen Eingriffe waren fachkundig und präzise ausgeführt. So etwas konnten zum damaligen Zeitpunkt nur wenige Ärzte, und die gehörten alle der oberen Gesellschaftsschicht an. Grund genug für Londons Presse, den Fall in die Schlagzeilen zu packen und so die Ripper-Hysterie richtig anzuheizen.

Eine regelrechte Menschenjagd wurde abgehalten. Jeder verdächtigte jeden. Die Polizei tappte völlig im Dunklen und versuchte verzweifelt, Querverbindungen zwischen den beiden Fällen aufzuspüren.

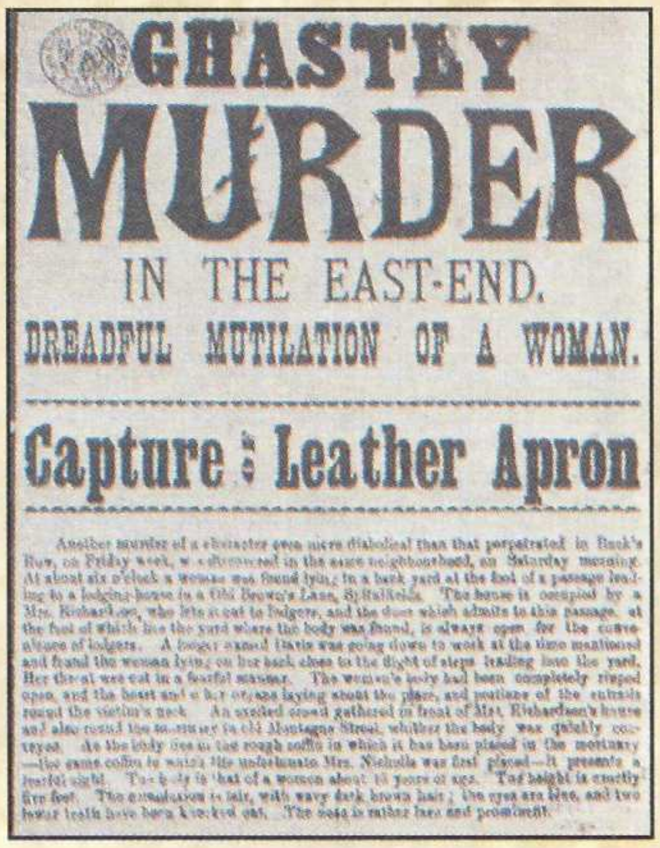
Von alledem relativ unbeeindruckt, schlug der Mörder am 29. September 1888 ein weiteres Mal zu. Die Verletzungen von Elizabeth Stride waren jedoch so hastig und stümperhaft ausgeführt, daß der Verdacht entstand, Jack wäre bei seiner Bluttat gestört worden. Wahrscheinlich war das der Grund, daß in dieser Nacht außerdem auch Catherine Eddowes dran glauben mußte. Auch bei diesem Opfer fehlten diverse innere Organe.

Stadt in Angst

Langsam machte sich ein gewisser Unmut der Bürger gegenüber der hilflosen Polizei breit. Zeitungen wie das frühe Satiremagazin "Punch" machten sich öffentlich über die Ordnungshüter lustig und verbreiteten weiterhin Panik unter der Bevölkerung. Mittlerweile forderte der Täter die Beamten von Scotland Yard mittels Bekennerbriefen zu einem



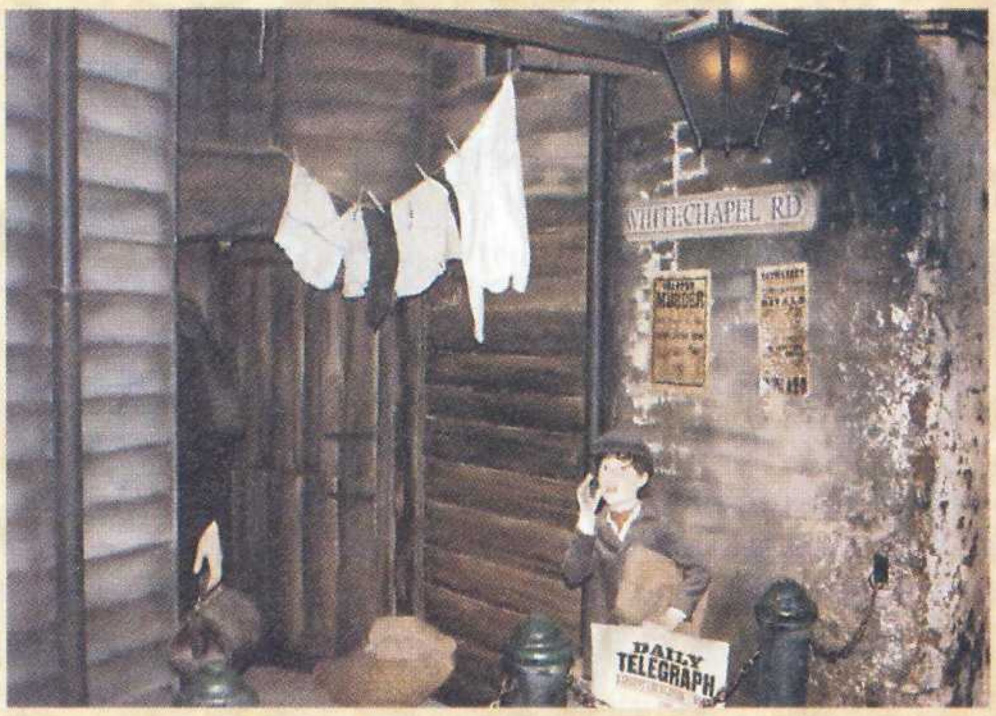
▲ *Viktorianisches Hide and Seek, jeder verdächtigt jeden*



GHASTLY
MURDER
IN THE EAST-END.
DREADFUL MUTILATION OF A WOMAN.

Capture : Leather Apron

◀ *Einer der vielen Justizirrtümer, oder vielleicht doch nicht?*



▲ *Futter für die Presse, der Würger würgte wieder*

"Fangt mich doch"-Spielchen auf, was die Verantwortlichen in wilde Verhaftungs- und Beschuldigungs-Aktionen trieb. Die Verdächtigenliste reichte vom einfachen Schuhmacher bis hoch zu Prinz Albert-Victor, der sich angeblich vor seiner Loge profilieren wollte.

Am 4. November starb mit Mary Jane Kelly das fünfte und letzte Ripper-Opfer. Auch diesmal wurde die Bevölkerung von der besonders brutalen und blutrünstigen Vorgehensweise des Rippers geschockt. Wieder ergaben sich nach dem Mord keine handfesten Beweise, die zur Überführung eines der Verdächtigen geführt hätten. Scotland Yard mußte mit gesenktem Kopf und unter dem Spott der Bürger eingestehen, daß der wahre Täter noch immer unerkannt sei.

Das ist der Stoff, der Historiker, Kriminologen und Hobbydetektive noch heute, 100 Jahre nach den grausamen Vorgängen, mächtig beschäftigt. Nach Freigabe der Originalakten durch Scotland Yard erlebt der Fall des Schlitzers von London jetzt eine neue Renaissance.

Who is Jack?

Zahlreiche Buchwerke, die sich mit der Rekonstruktion der Fälle, neuentdecktem Beweismaterial, schlampiger Arbeit der zuständigen Beamten und einer unbestimmten Anzahl weiterer Morde beschäftigen, die dem Würger zugeschrieben werden, sorgen erneut für die wildesten Gerüchte und Verdächtigungen. War es der Leibarzt der Königin, ein sensationsgieriger Journalist, oder hätte intensiver unter den Freimaurern gefahndet werden sollen? Höchste Zeit, daß sich die findigen Computerfreaks an die Verfolgung und Entlarvung des Massenmörders begeben.

Mit der neuen Crime-Hunter-Simulation von Intergalactic Development liegen alle historisch relevanten Fakten in einer Spielumgebung vor, die die kleinen grauen Zellen aller Freizeit-Sherlocks zum Rotieren bringen dürften.

Nightmare in Whitechapel

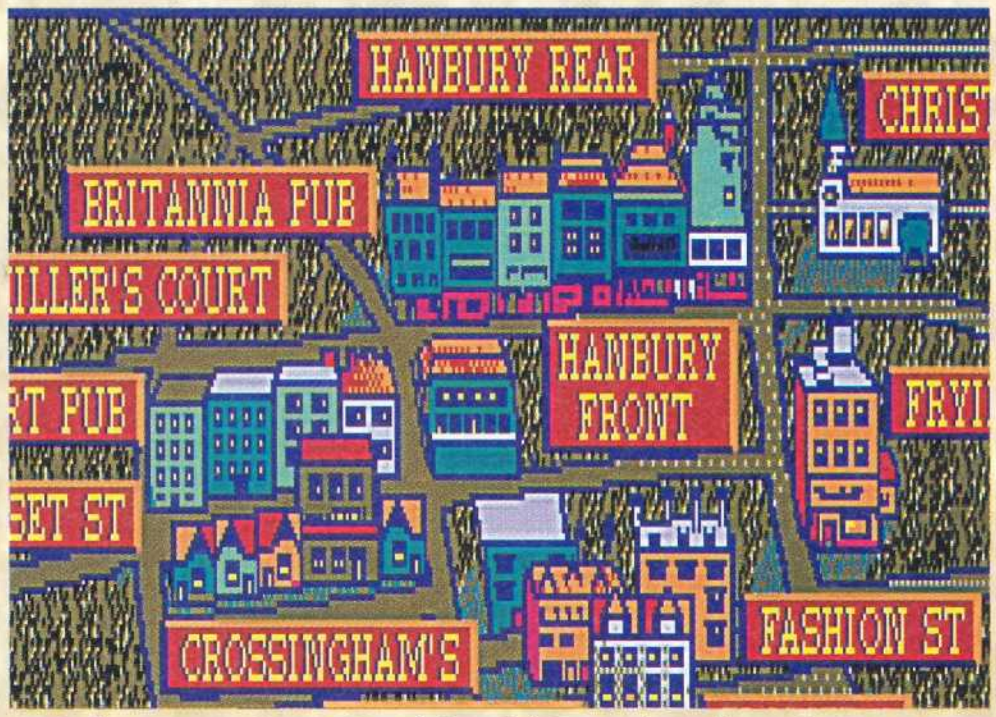
In mühsamer, jahrelanger Kleinarbeit hat Ezra Sidram – Strategiefans von seinem Meisterwerk Universal Military Simulator her bekannt – alle bekannten und publizierten Fakten, Personen und Standorte der historischen Mordserie zusammengetragen, um daraus eine möglichst authentische Simulation der damaligen Vorgänge zusammenzubasteln.

Im PC-Spiel "Jack the Ripper" kann der ambitionierte Heimdetektiv eine von über hundert realen Personen, die in irgendeiner Form mit den Bluttaten in Verbindung gebracht wurden, anhand von Beweisen und Aussagen überführen und mittels logischer Beweisketten enttarnen. Dazu wird der Spieler softwaremäßig an den Schauplatz des Verbrechens gebeamt. Hier wird zunächst einmal das Opfer untersucht, und die am Tatort anwesenden Personen werden interviewt. Wichtige Aussagen oder Erkenntnisse über Beweise werden in Textform präsentiert und können mittels "Drag and Drop"-Operation ausgeschnitten und in den Detektiv-Notizblock eingeklebt werden.

Weitere Hinweise können in der Tageszeitung oder durch Absuchen des Tatorts



▲ *Wirkt doch richtig lebendig, das Modell im London Dundeon*



▲ *Softwaregestütztes Detektivspiel: Tatortbegehung im Whitechapel-District*

gewonnen werden. Aus den gewonnenen Fakten werden mittels logischer Schlußfolgerungen weitere Verdachtsmomente zusammengefügt. Verdächtige Personen oder in den Aussagen erwähnte Standorte können über eine Karte des viktorianischen London besucht werden. Dabei wurden Originalaussagen, wahre Begebenheiten und Zeitungsausschnitte verwendet. Sowohl die Standorte als auch die Beweismittel sind also keineswegs fiktiv, sondern wurden in akribischer Kleinarbeit in das Programm aufgenommen.

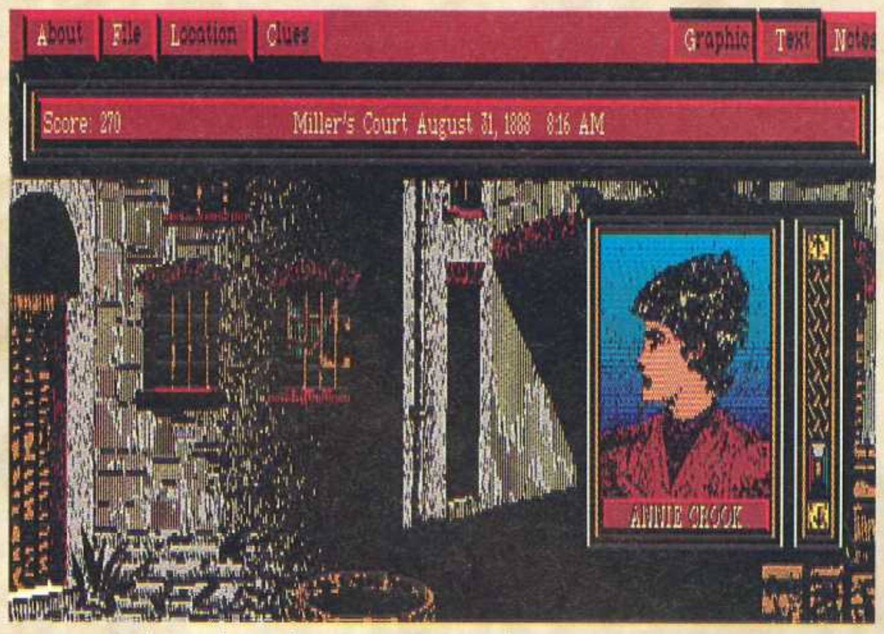
Während man noch auf der Suche nach weiteren Beweisen ist, mordet Jack fröhlich weiter. Manche wichtigen Hinweise tauchen erst nach weiteren Morden auf. Da die Mörderhatz jedoch in Quasi-Echtzeit abläuft, entstehen keine lange Wartezeiten. Das Herumreisen in London und das Absuchen von Tatorten kostet gnadenlos Zeit, die von der Spieleruhr abgezogen wird.

Wer den Schlitzer nach dem vierten Mord immer noch nicht identifiziert, wird selbst zum Opfer der Bestie. Wer der Mörder nun wirklich ist, weiß ganz allein die Software, denn die würfelt den wahren Täter vorher aus der Verdächtigenschar aus und präpariert die Beweise entsprechend. Bis ein Fall geknackt und aufgeklärt ist, muß man mit durchschnittlich 80 Stunden Detektivarbeit rechnen. Dank der riesigen Zahl von Personen und Beweisen sind nahezu unendliche Kombinationen und Spiellösungen möglich.

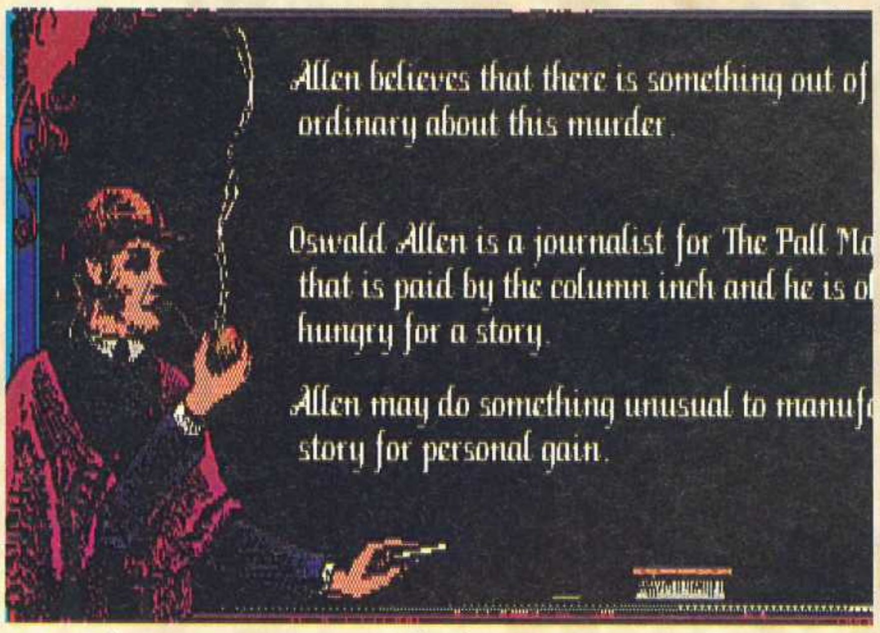
The Beast must Die

"Jack the Ripper" benötigt knappe 4 MB Festplattenplatz, läuft jedoch auch zufriedenstellend, wenn man einen Uralt-XT mit CGA-Grafik und nur einem Diskettenlaufwerk sein eigen nennt. Nach der Installation muß man sich erst einmal mit der Tatsache abfinden, daß die Grafik des Spiels anscheinend ebenfalls aus viktorianischen Tagen stammt. "Aufgrund der geringen Verbreitung von VGA-Karten wurde die komplette Grafik im 16-Farben-EGA-Standard gehalten" – Originalzitat Ezra Sidram. Na ja, bei der jahrelangen Suche nach Fakten über Jack the Ripper können einem gewisse Fortschritte in der Hardwareentwicklung auch schon mal entgehen.

Nichtsdestotrotz sind die Grafiken fein gezeichnet und basieren allesamt auf Originalvorlagen. Stimmungsvoll ist das ganze Ambiente auch ohne fotorealistische Sümpfe von Blut, und der Sound-Blaster gibt wunderschöne, klassisch instrumentierte Musik aus den Tagen Jack the Rippers von sich. Das Menüsystem jedenfalls entspricht modernsten Anforderungen und macht den Umgang mit dem Programm zum Vergnügen. Frei positionierbare Fenster sowie das vollständig mit der Maus bedienbare "Drag and Drop"-System ermöglichen relativ ermüdungsfreies und zügiges Kniffeln. Das umfangreiche Handbuch mit jeder Menge Originalzeichnungen und reichhaltigen Informationen tut ein übriges, um das richtige Feeling aufkommen zu lassen. Ein mitgeliefertes Tutorial, in dem alle Schauplätze und Aussagen, die zur Lösung eines Demo-Falles beitragen, markiert sind, ermöglicht einen schnellen Einstieg, auch ohne längeres Handbuchstudium. Während das Tutorial allerdings noch mit einer recht kurzen Kette von knapp 9 gutdokumentierten Beweisen zum wahren Mörder führt, ist der Spieler ansonsten auf sich allein gestellt und mit einem Irrsinnswust von Aussagen, Zeitungsmeldungen und sonstigen Hinweisen beschäftigt. Hat wohl der Journalist Allan Oswald, der merkwürdigerweise immer als erster am Ort des Verbrechens auftaucht, etwas mit den Greueltaten zu schaffen? Oder war es vielleicht doch John Pizer, ein jüdischer Schuhmacher mit dem Spitznamen "Lederschürze"? Letzterer wurde damals mehrfach von seinen "redlichen" Nachbarn denunziert, weil "er immer so böse guckt".



▲ *Der Schauplatz des ersten Mordes*



▲ *Wir konstruieren ein Verdachtsmoment*



▲ *So sah Londons Tagepresse den Ripper*

Murders by the Dozen

Verdachtsmomente gibt es viele – teilweise recht zweifelhafte Beschuldigungen, die aufgrund von Vorurteilen oder Rassenhaß ihre Runde in der Gerüchteküche machten, andererseits recht massive Beweise, die jedoch im letzten Moment durch eine andere Aussage oder ein unwiderlegbares Alibi wertlos werden. Ohne vollständige Beweiskette gibt es keine Verhaftung, und wer tagelang die falsche Person verdächtigt, dem geht es wie damals Scotland Yard: Am Ende steht man ohne die geringste Ahnung da, wer denn nun wirklich der wahre Täter war. Glücklicherweise läßt sich das Game zu jedem Zeitpunkt während der Ermittlungsarbeiten abspeichern und bei Fehlspekulationen an einer "sicheren" Stelle wieder aufnehmen.

Mit "Jack the Ripper" liegt ein völlig neues Spielegenre vor. Im Gegensatz zu bekannten Detektiv-Rätseln wie beispielsweise "Sherlock Holmes" kann man das Game, durch das Zufallskonzept bedingt, nicht ein für allemal durchspielen. Hier wurden Adventure, Strategie und Knobelspielelemente zu einer gelungenen Mischung verquickt. Wenn auch die Grafik etwas altertümlich aussieht und nicht mit übertriebenen Lobgesängen bedacht werden kann, so machen die Atmosphäre, die Spielmotivation und der authentische Background dieses Manko wieder wett. ■

ddf/tom

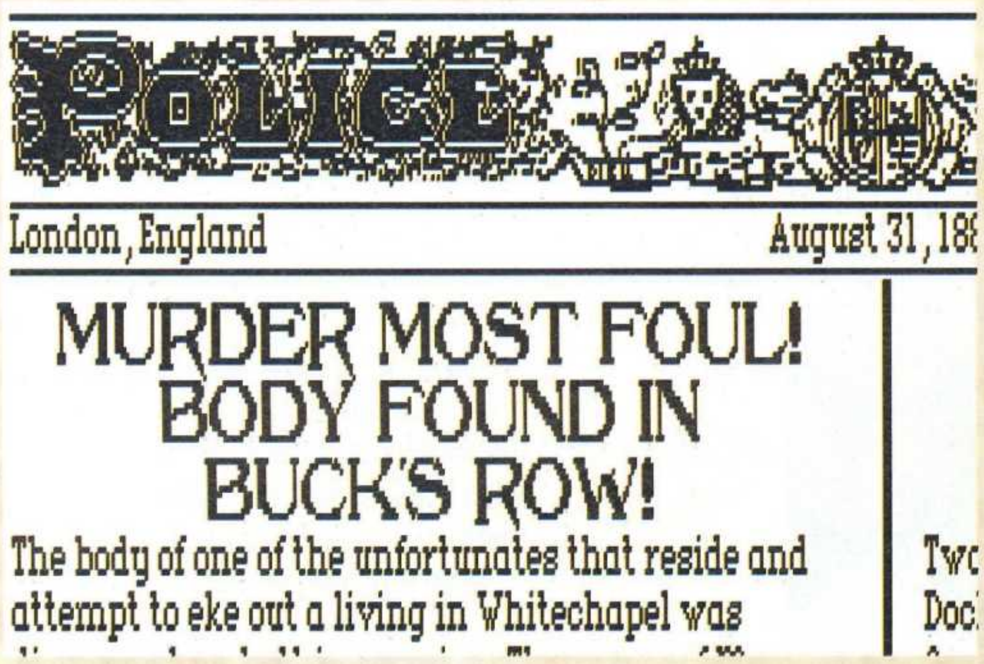
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	11
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



▲ *Ripperkult in Reinkultur – die "Experience" im London Dungeon*



▲ *Warte, warte noch ein Weilchen ...*



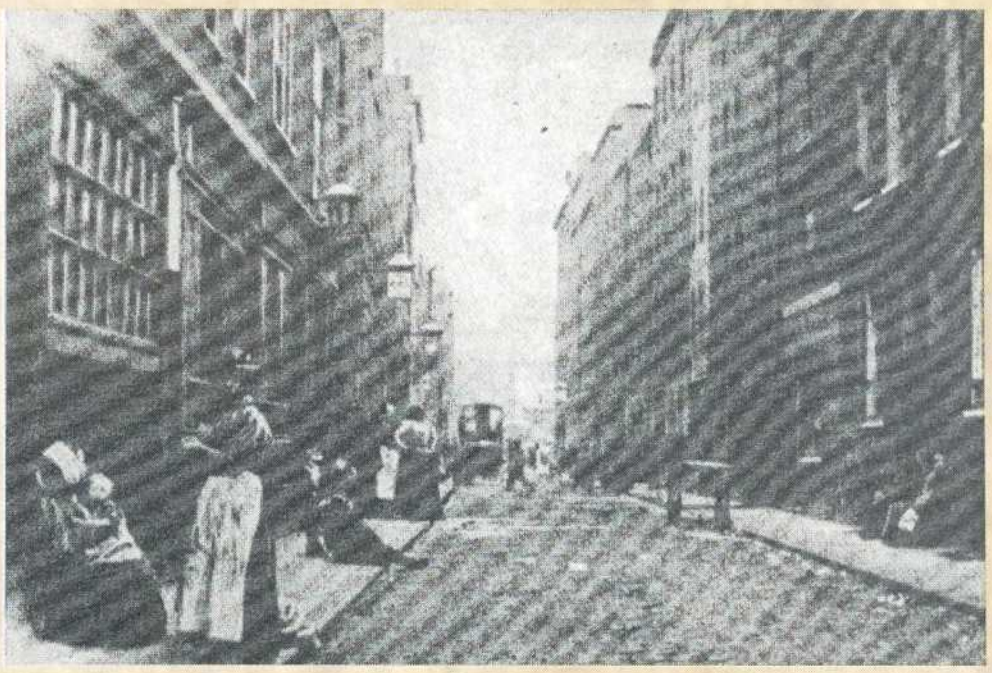
POLICE

London, England — August 31, 18

MURDER MOST FOUL! BODY FOUND IN BUCK'S ROW!

The body of one of the unfortunates that reside and attempt to eke out a living in Whitechapel was

▲ *Here's the news!*



▲ *In der Dorset Street ging Jack seinem ungewöhnlichen Hobby nach*

Allen, die sich berufen fühlen, noch ein wenig mehr auf den Spuren des Rippers zu wandeln, und öfter mal in London sind, sei ein Besuch im London Dungeons angeraten, der größten Dauerausstellung über die Grausamkeiten der menschlichen Geschichte.

Das London Dungeon gilt weltweit als eine der Hauptattraktionen der britischen Hauptstadt. "Grufties" und andere Schauderwillige aus England und der ganzen Welt besuchen diese gewaltige Ausstellung aus dunkleren Tagen. Schon beim Betreten der düsteren und gruseligen Räume hat man sofort den Eindruck, in die Vergangenheit zurückgeworfen zu werden. Nicht nur, daß man einen starken visuellen Eindruck durch die lebensechten Dioramen und Schaustücke bekommt, auch Gerüche und Soundeffekte geben eine recht realistische Vorstellung von Vorgängen, die Jahrhunderte zurückliegen.

Steht man vor einem der lebensechten Modelle, wird die Szenerie über unsichtbar plazierte Lautsprecher mit Kommentaren und typischen Sounds unterlegt. Zahlreiche Hi-Tech-Attraktionen – wie z.B. Holo-Projektionen, bei denen mittels Lasertechnologie Animationen auf Modelle geworfen werden – geben tolle Effekte, die den ganzen Szenarien noch mehr Leben verleihen.

Im London Dungeon geht es jedoch nicht nur um das Geisterbahn-Feeling, sondern auch um den historischen Background. Jedes Exponat wird durch eine mehrsprachige, informative Schautafel genauestens erklärt. Frei erfundene Horrorgestalten gibt es nicht, alle Ausstellungstücke basieren auf realen Ereignissen.

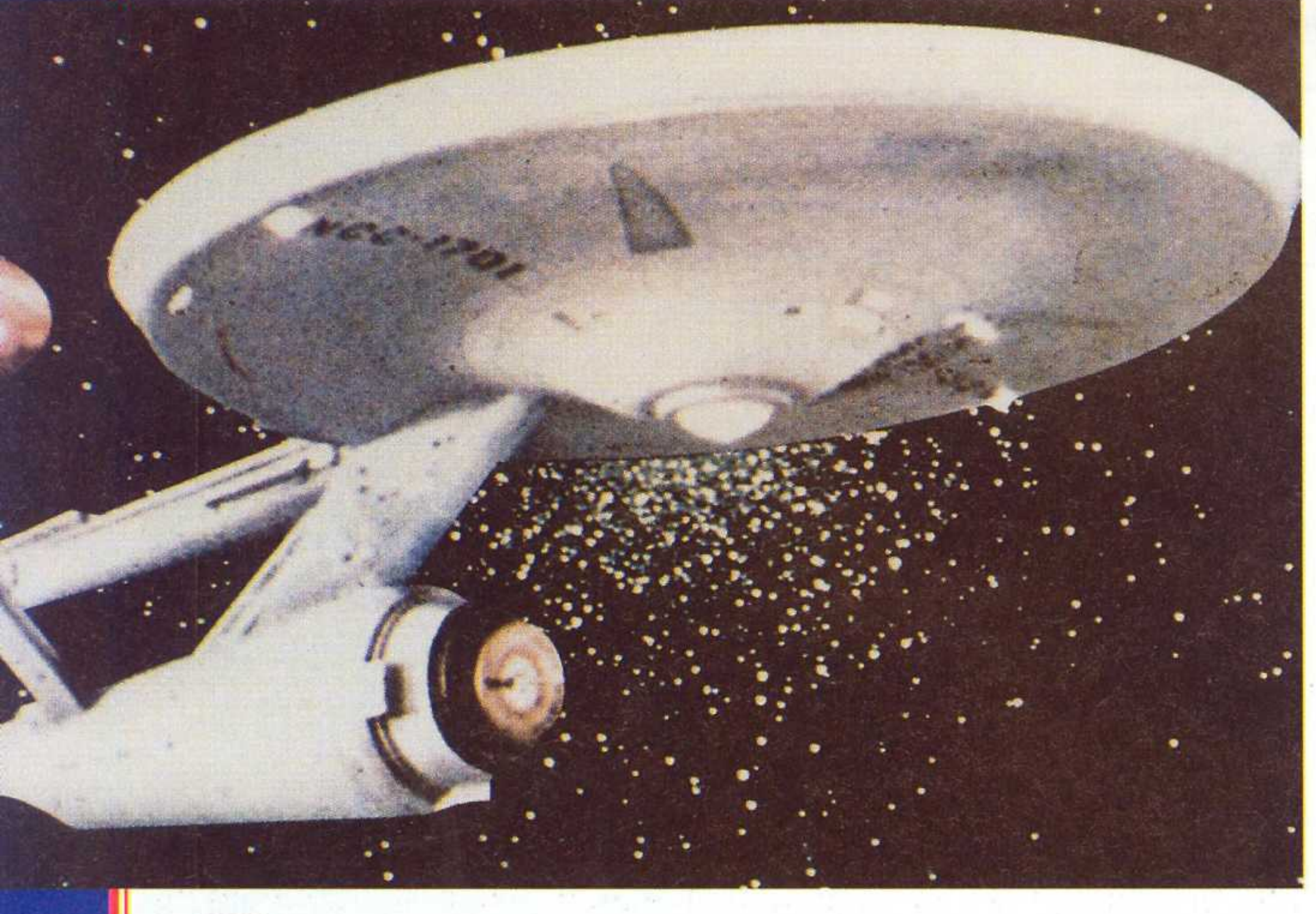
Eine der Hauptattraktionen des London Dungeon ist die "Jack the Ripper Experience". Die permanente Sonderausstellung ist die umfangreichste öffentliche Sammlung über den Massenmörder. Eine Multimedia-Show als blutiger "Lokaltermin" im London des 19. Jahrhunderts, Begleitpersonen in passenden Köstümen sowie zahlreiche Exponate aus Scotland Yards Schwarzem Museum, einer Yard-internen nichtöffentlichen Asservatenkammer, machen die Show zum Mekka aller Ripper-Jäger. Komplette Teile des viktorianischen Whitechapel-Distrikts wurden als Fassaden naturgetreu nachgebildet.

Für Kinder und Leute mit schwachen Nerven ist die Sache nicht geeignet. Ansonsten ist dieses Horror-Museum, das in keiner deutschen Stadt eine Chance hätte, durchaus einen Blick wert. Übrigens stammen alle Realfotos aus dem London Dungeon. ■

ddf/tom

Logbuch des Captains, Sternendatum 0989,1: Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung fünf Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Beam me up,



◄ *Die Ur-Enterprise*

Raumschiff Enterprise, seine Besatzung und besonders Mr. Spock sollten eigentlich jedem bekannt sein. Star Trek ist ohne Zweifel eines der beliebtesten Science-Fiction-Phänomene, die die Welt gesehen hat. Eine Vielzahl Fanclubs, hohe Kinoeinnahmen, Einschaltquoten und Umfragen bestätigen das. Die Quintessenz: Star Trek wurde im letzten Jahr zur beliebtesten Fernsehserie gekürt.

Gene Roddenberry war der Ideenlieferant zu dem Projekt. Er legte zunächst der amerikanischen Filmfirma MGM sein Konzept für eine SF-Serie vor, bei dem das Pionierwesen der Gründerjahre der USA in die Zukunft und damit in den Weltraum verlegt wurde. Roddenberry wollte eine intellektuell anspruchsvolle, in eine spannende Handlung verpackte Serie schaffen. Seiner Meinung nach fehlte dem amerikanischen Fernsehen diese Kombination aus Abenteuer, Gesellschaftskritik und Toleranz zwischen den Crewmitgliedern. Star Trek sollte die Zuschauer dafür sensibilisieren, gemeinsam eine bessere Welt zu schaffen, in der auch unterschiedliche, fremde Rassen ohne irgendwelche Vorurteile zusammenleben können. Die Fans sind sich einig, daß der Versuch auf solch eine psychologische Ebene zu gehen, geglückt ist und daß dies den eigentlichen Erfolg der Serie ausmacht.



▲ *Der Macher von Star Trek: Gene Roddenberry*

1964 wurde der Pilotfilm *The Cage* gedreht, den Roddenberry selbst ständig im Auge behielt. Dieser erste Film war dem amerikanischen Fernsehsender NBC einerseits zu anspruchsvoll und andererseits auch zu teuer. Man gab Roddenberry jedoch die Chance, das Konzept zu überarbeiten und einen zweiten Film vorzulegen. Erst im neuen Pilotfilm kamen Kirk & Co. ins Spiel, nachdem man außer Spock und Krankenschwester Christine Chapel (sie spielte in der ersten Version den ersten Offizier) die ganze Crew ausgetauscht hatte.

Das neue Konzept fand Gefallen, und die Dreharbeiten zur ersten Season erhielten grünes Licht. Der Film *Where No Man Has Gone Before* wurde 1966 fertiggestellt und NBC übergeben. Nach der 30. Episode wollte man die Serie schon absetzen, das jedoch verhinderten Fanproteste, und eine zweite Season wurde gestartet, aber an einem wesentlich schlechteren Sendeplatz ausgestrahlt.

Danach sollte die Serie wieder eingestellt werden, aber auch hier konnten Fanproteste das Ende noch verhindern. Es kam, wie es kommen mußte: Nach der dritten Season wurde die Produktion dann endgültig eingestellt, und es halfen auch kein Wehklagen und keine Proteste mehr.

1973 kehrte Star Trek auf den Bildschirm zurück: als Zeichentrickserie. Dies ging jedoch gründlich in die Hose. Den Fans gefielen die Zeichentrick-Ausgaben ihrer Helden ganz und gar nicht, und so wurden nur 22 Folgen produziert.

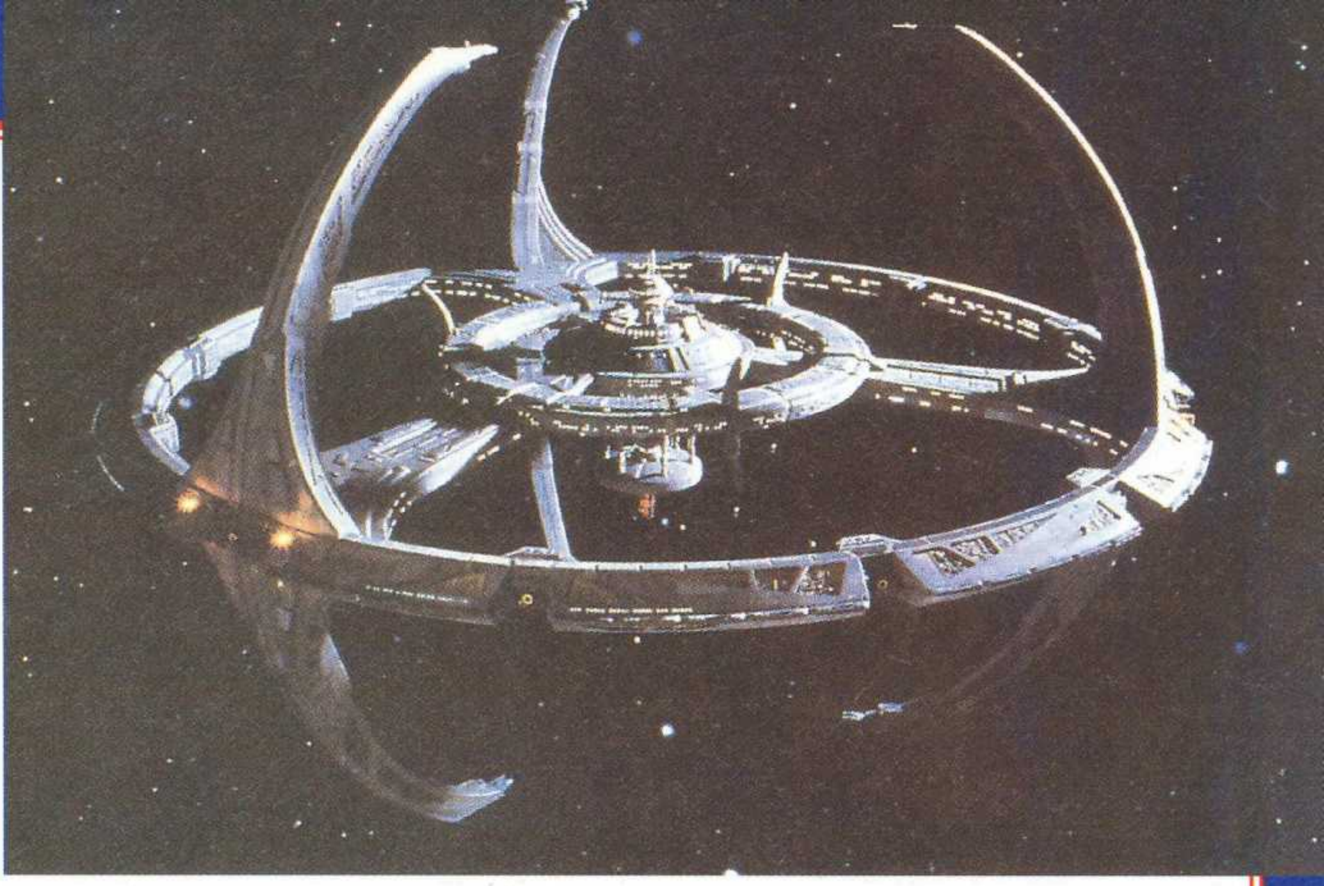
Star Trek im Kino

1975 faßte man den Entschluß, die Enterprise erneut auf große Reise zu schicken, diesmal in Form eines Kinofilms. Nach einigem Hin und Her entschied man sich für eine Fortsetzung der Serie. Sogar Leonard Nimoy sagte dem Projekt *Star Trek 2* zu, obwohl er große Bedenken hatte, nie mehr von seinem Spock-Image loszukommen. Es kam wie immer anders: Nur neun Tage vor Drehbeginn entschied man sich gegen dieses Projekt.

Ein halbes Jahr lang überlegte man dann bei Paramount, was nun mit der Enterprise geschehen sollte. Schließlich entschied man sich 1978, die Enterprise mit Captain Kirk und seiner Crew im Kino auf große Reise zu schicken.

Am 6. Dezember des darauffolgenden Jahres fand schließlich die Premiere des Films *Star Trek – The Motion Picture* statt. Trotz der Oscar-nominierten Spezialeffekte erzielte der Film nicht den gewünschten Erfolg. Er war schlicht zu langatmig, da er im Grunde genommen

Scotty



▶ ***Die neue Raumstation: Deep Space Nine***

nichts anderes war, als eine auf 130 Minuten gestreckte Fernsehepisode, die für den Auftakt zu *Star Trek 2* bereits in Drehbuchform vorlag.

Trotz dieser mehr oder weniger großen Bauchlandung war man 1981 fest entschlossen, bessere Ergebnisse zu liefern. Nicholas Meyer legte dann auch einen der besten Star-Trek-Filme vor: *Star Trek II – The Wrath Of Khan*. Er war spannend bis zur letzten Minute und hatte ein überraschendes Ende: Der beliebte Spock mußte sterben. An diesem Filmtod änderten weder Fanproteste noch Drohbriefe an Leonard Nimoy etwas...

Als man 1983 den dritten Film ankündigte, war Nimoys Rückkehr als Mr Spock nicht sicher. Bekannt war nur, daß er Regie führen sollte. Wie sich später herausstellte, hatten sich die Drehbuchautoren wirklich etwas sehr Ausgefallenes ausgedacht, um Spock zurückkehren zu lassen. Auch sein Filmvater Sarek (Mark Lennard) war nach langer Zeit erneut zu sehen. Dafür verabschiedete sich mit einem großen Knall ein anderer Star: Das bekannte Raumschiff explodierte gegen Ende des Films. Es hagelte wieder einmal Proteste, jedoch konnten sie nichts an der Handlung ändern.

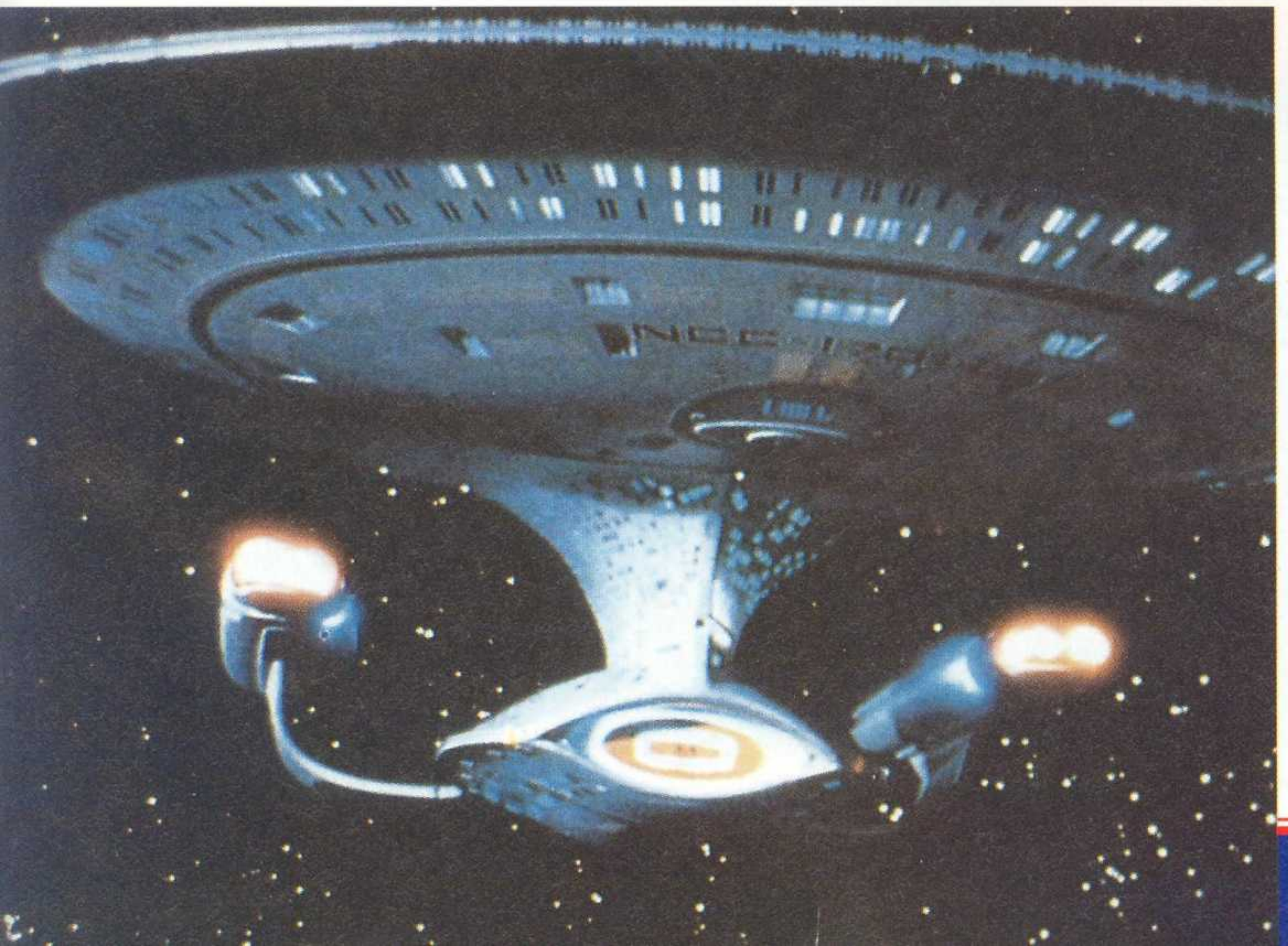
Der wahrscheinlich beste Star-Trek-Film wurde 1984 angekündigt. Diesmal war die Crew ohne Enterprise in die Vergangenheit gereist. Dieser Teil hatte alles, was man von einem guten Science-Fiction-Film erwarten konnte, auch der Humor kam nicht zu kurz. Zwei Jahre später erlebte er in den Kinos seine Premiere und spielte allein in Amerika und Kanada fast 59 Millionen Dollar ein, was ihn auf Platz 16 der erfolgreichsten Filme seines Genres brachte. Eine besondere Überraschung war die Rückkehr der Enterprise, die man komplett neu gebaut hatte.

Nach diesem Erfolg ließ der fünfte Film nicht auf sich warten. 1988 begannen die Dreharbeiten, und William Shatner fungierte als Regisseur. Doch dieser Film floppte. Warum, wieso, weshalb? Keiner konnte direkt nachvollziehen, ob es am Regisseur, an der Handlung oder aber an der billigeren Special-Effects-Firma lag – *Star Trek V* kam jedenfalls bei den Zuschauern nicht an, und damit schien das Ende für die alte Crew besiegelt.

Doch anläßlich des 25. Jubiläums zog man bald einen sechsten Film in Betracht. 1991 kam er in die Kinos und verwöhnte die Fans wieder mit bester Science Fiction. George Lucas' Firma "Industrial Light and Magic" sorgte für beste Effekte, die Handlung war gut, und Nicholas Meyer lieferte wie schon mit *Star Trek II* einen guten Film.

Star Trek VI war ein regelrechter Kassenmagnet und spielte eine Menge Geld ein. Seit Ende Juni letzten Jahres mehrten sich die Gerüchte, daß man bei Paramount bereits über einen siebten Teil verhandele. Nun ist es endlich raus: Piccard & Co., die *Nächste Generation*, gehen auf erste große Kinoreise, Weihnachten 1994 kommt der Film, in dem man wahrscheinlich auch Shatner und Nimoy in kurzen Gastrollen sehen kann, in die Kinos.

▼ ***Enterprise der nächsten Generation: NCC 1701-D***



Eine neue Generation – eine neue Serie

Am 10. Oktober 1986 wurde bei einer Pressekonferenz bekanntgegeben, Star Trek solle in Form einer Serie ins Fernsehen zurückkehren. Allerdings ohne die alte Crew. Der Titel "The New Generation" wurde 1987 schließlich in *The Next Generation* geändert, aus Dr. Crushers Tochter Leslie wurde Sohn Wesley. Nach zahllosen weiteren Änderungen konnten die Dreharbeiten mit Captain Jean-Luc Piccard und dessen Erstem Offizier Riker beginnen.

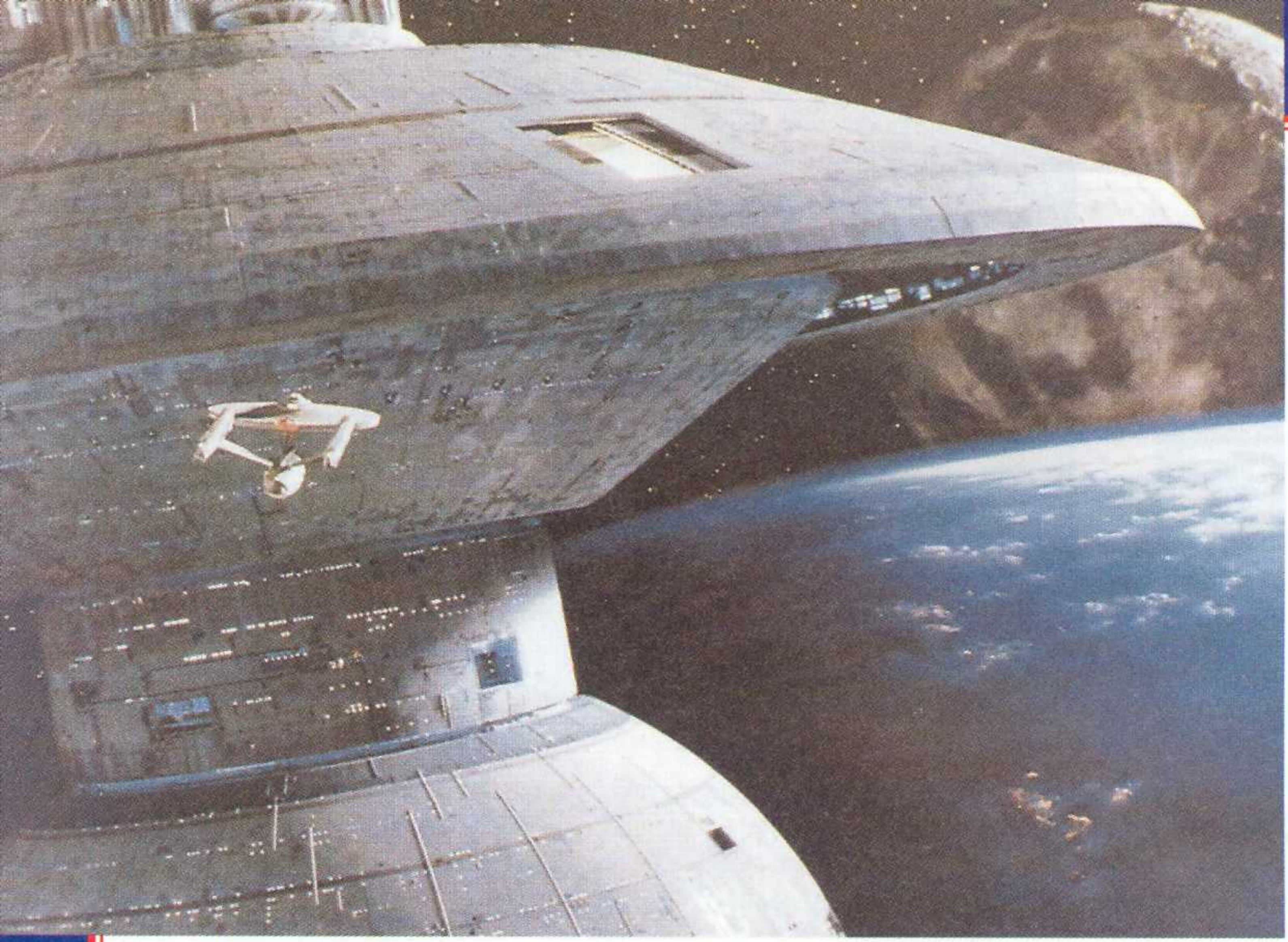
Das neue Raumschiff Enterprise ist nun achtmal so groß und zweimal so lang wie das alte. Die Besatzung umfaßt statt – wie früher – 430 jetzt ganze 1012 Personen.

Ungewöhnlich ist das Vorhandensein eines Klingonen (Lieutenant Worf) und eines Androiden (Lieutenant Commander Data) auf der Brücke. Auch neu: Es befinden sich Kinder auf dem Schiff. Früher hatten nur die Besatzungsmitglieder Platz, jetzt wohnen dort ganze Familien.

Ein Ende der Serie ist nach der 7. Season geplant. Nachdem diese "im Kasten" ist und die Serie rund 180 Folgen umfassen wird, soll die Next Generation nach Möglichkeit mit weiteren Spielfilmen in die Kinos kommen. Die Schauspieler haben bereits jetzt die Nase voll von ihren Rollen. Damit dürfte wohl klar sein, daß die Serie nicht fortgesetzt wird.

Das jüngste Kind der Star-Trek-Familie

Anfang des Jahres fand in Amerika der erfolgreichste Serienstart aller Zeiten statt: Der Pilotfilm zur dritten Star-Trek-Serie *Deep Space Nine* sorgte für gigantische Einschaltquoten, die Kritiken waren



▲ Das Raumdock der Erde

allerdings nicht allzu positiv. Im April 1992 wurde das ausgearbeitete Konzept für den Next-Generation-Ableger vorgestellt. Die Handlungen spielen sich anders als gewohnt in einer Raumstation ab. Der Pilotfilm brachte bereits viele gute Special Effects: Jede Menge Aliens waren zu sehen, und sogar die Enterprise und Captain Piccard hatten ihre Gastauftritte.

Eine der Hauptrollen wird von Avery Brooks gespielt, der schon aus der Next Generation als O'Neal bekannt ist. Neben vielen Darstellern gibt es außerdem Lebewesen, die ihre Gestalt wechseln können, Kira Nerys, eine Bojanerin, die die Position des Ersten Offiziers einnimmt, und einen Ferengi, der als Barkeeper dort arbeitet.

Star Trek in Deutschland

Nachdem Star Trek in den USA abgesetzt wurde, erstand das ZDF – wie auch andere ausländische Fernsehsender – einen Teil der Originalserie. Damals gab es hierzulande kaum Science-Fiction-Serien. Sie wurden für kindisch gehalten und kaum beachtet. Entsprechend wurde Star Trek mit einer auf Kinder zugeschnittenen Synchronisation versehen und erhielt einen Sendeplatz, an dem sowieso kaum jemand anderes zusah: nämlich parallel zur ARD-Sportschau.

Besonders die Nachvertonung ließ zu wünschen übrig. Die Philosophie Gene Roddenberrys wurde von der deutschen Übersetzung nicht gerade unterstützt. Eine Folge wurde derart verschnitten, daß der Zuschauer am Ende total konfus war und der eigentliche Sinn verborgen blieb. Ausdrücke wie Spitzohr oder Langohr kamen im Original nicht ein einziges Mal vor. Um so erstaunlicher ist es, daß die Serie bei uns so viele Fans bekam.

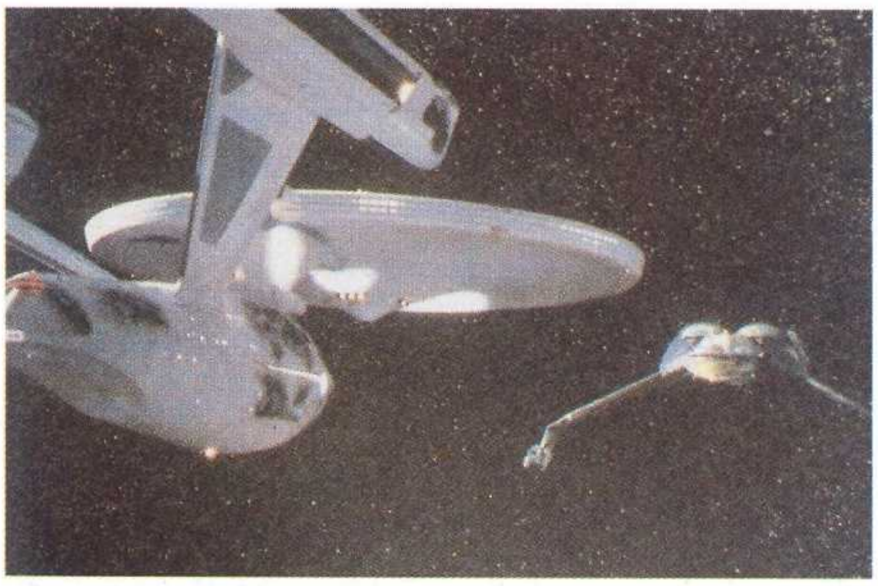
The Next Generation wird heute sinngemäß übersetzt und gesendet. Die Fehler, die damals gemacht wurden, sollen heute vermieden werden. Zur Zeit werden die Fans mit Star Trek zur Genüge versorgt. Bis Anfang August wiederholte das ZDF montags bis donnerstags alle bereits gesendeten Next-Generation-Folgen, dann folgten bis zum Ende August neue Episoden. Seit Anfang Juli hat sich SAT.1 in den Konkurrenzkampf eingeschaltet und macht dem zweiten Programm den Sendeplatz mit der Wiederholung aller Original-Episoden streitig. Obwohl die Serie chronologisch geordnet ist, gibt sich SAT.1 alle Mühe, diese Chronologie durcheinander zu bringen.

Nach Ablauf dieser Folgen bringt der Privatsender ein Special über 25 Jahre Raumschiff Enterprise und ein weiteres über den ersten Pilotfilm *The Cage*. Ab November sind dann 130 Folgen der Next Generation zu sehen.

Auch Deep Space Nine hat der Mainzer Privatsender gekauft und beginnt Mitte des nächsten Jahres mit der Ausstrahlung, während im gleichen Jahr erneut die ersten fünf Spielfilme laufen.

Star Trek und doch kein Ende

Wie schon von anderen Filmen und Serien bekannt, spielt auch bei Star Trek der Verkauf von Produkten rund um dieses Phänomen eine große Rolle. Besonders der Büchersektor wird von Star Trek heimgesucht. Im Heyne Verlag werden bis Oktober 83 Bücher zu diesem Thema erschienen sein.



▲ Konfrontation im Weltall

Das neueste Exemplar von J. M. Dillard heißt "Botschafter" und bildet den Auftakt zu einer Reihe von Neuerscheinungen zur neuen Serie Deep Space Nine. Von den Romanen, die vorher im amerikanischen Pocket-Verlag erschienen sind, kann man besonders *Dämonen*, *Ismael* und *Zeit zu Töten* empfehlen. Im Oktober wird im selben Verlag ein Buch von Roland Hahn erscheinen, das speziell die Star-Trek-Filme behandelt. Der Heyne-Verlag hat erkannt, daß sich die Bücher gut verkaufen, und druckt alle vergriffenen Exemplare nach, so daß jederzeit alle zu haben sein dürften.

Daneben gibt es noch Tausende andere Produkte, angefangen von Krawatten, Videos über Plastikfiguren bis hin zu Aufnähern und Buttons. Zwei der beliebtesten Modellbausätze sind im Bazar der ASM käuflich zu erwerben, und eine Menge anderer Artikel kann man im Shopservice des Star-Trek-Fanclubs "STCE" bekommen (Adresse siehe unten).

Mr Spock Goes Computer

Nur wenige Jahre nach der Ausstrahlung der ersten Fernsehserie gab es auch schon das erste Star-Trek-Computerspiel. 1967 wurde es von einem Trekkie programmiert, gespielt werden konnte es jedoch nur auf zimmergroßen Rechnern, und daher wurde es auch zu einem Flop. 1972 folgte schon Spiel Nummer zwei, diesmal für einen HP-Computer.

Als Star Trek dann berühmter wurde und Videospiele aufkamen, gab es mehrere Ballerspiele, so z.B. für Vectrex und Atari VCS 2600. Später folgten ein Actionspiel für den C64 und verschiedene Text-Adventures. Im Herbst 1987 erschienen *Star Trek – The Rebell Universe* und *Star Trek V – The Final Frontier* für den Atari ST. Ersteres zeigte, was der Atari so drauf hat, zweiteres kann man aufgrund der eintönigen Handlung vergessen.

Der absolute Hit unter den Computerspielen wurde *Star Trek 25th Anniversary*. Interplay kombinierte Action mit Adventure und baute sowohl Roddenberrys Philosophie als auch den Witz der einzelnen Charaktere in das Spiel ein.

Danach erschien noch der berühmte *Star Trek Screen Saver* von After Dark. Dieser macht die Kaffeepause zum unterhaltsamsten Zeitpunkt des Tages, wenn Mr. Spock durch den eben geschriebenen Text wandert und diesen mit Phaserschüssen vernichtet. Außer kommerzieller Software gibt es natürlich auch Shar-


Neue Medien,
neue Dimensionen,
neue Messethemen
Frankfurt
goes
electronic
Information:
Ausstellungs- und Messe-GmbH
des Börsenvereins
des Deutschen Buchhandels
Postfach 10 01 16
60001 Frankfurt am Main
Fax: 069 - 21 02 227/277
Eintritt für Fachbesucher mit Legitimation
täglich von 9 bis 18.30 Uhr,
montags bis 14 Uhr
für Privatbesucher
9. und 10. Oktober
von 9 bis 18.30 Uhr
Branchenforum
Electronic
Publishing:
Sachgruppe 1100
in der Halle 1
45.
Frankfurter
Buchmesse
6.-11. Oktober 1993

Übersicht der Star-Trek-Kinofilme

Filmname	Jahr, Regie, Länge	Kurzinhalt des Films
Star Trek (The Motion Picture; Der Film)	1979, Robert Wise, 132 Min.	Eine fremdartige Wolke fliegt direkt auf die Erde zu und hinterläßt Spuren des Todes. James Kirk bekommt deshalb das Kommando über die Enterprise zurück. Mit Hilfe Spocks antwortet er der Wolke, und durch einen Bluff entdeckt er, daß diese eigentlich nur eine NASA-Sonde ist. Zwei Besatzungsmitglieder vereinigen sich mit ihr, um zu einer mit Logik und menschlichen Emotionen kombinierten Lebensform zu werden.
Star Trek II (The Wrath of Khan; Der Zorn des Khan)	1982, Nicholas Meyer, 114 Min.	Ein Forschungstrupp entdeckt unfreiwillig Khan, einen alten Gegner Kirks, und wird mitsamt Raumschiff von diesem gefangengenommen. Es gelingt Khan, Kirks Schiff schwer zu beschädigen. Außerdem kann er einen Torpedo in seine Gewalt bringen. Als er diesen nach einem weiteren Gefecht auslöst, hilft nur noch Spocks tödlich endender Einsatz, um die Enterprise mitsamt Crew zu retten.
Star Trek III (The Search for Spock; Auf der Suche nach Mr. Spock)	1984, Leonard Nimoy,. 105 Min.	Ein Effekt des von Khan gezündeten Torpedos hat Spocks Leichnam regenerieren lassen. Sein gesamtes Wissen hatte dieser kurz vor seinem Tod auf McCoy übertragen. Kirk stiehlt die Enterprise, um den inzwischen von Klingonen gefangenen Landetrupp, der den nun ständig alternden Spock gefunden hat, zu befreien. Dabei wird die Enterprise zerstört. Mit dem klingonischen Schiff werden McCoy und Spock auf Vulkan, Spocks Heimatplaneten gebracht, wo er sein Wissen (seine Katra) wieder übertragen bekommt.
Star Trek IV (The VoyageHome; Zurück in die Gegenwart)	1984, Leonard Nimoy 119 Min.	Eine Sonde, die der Erde alle Energie entzieht, kann nur aufgehalten werden, wenn ihr inzwischen ausgestorbene Buckelwale eine Antwort geben. Also wagen Kirk & Co. einen Zeitsprung ins 20. Jahrhundert. Um zurückfliegen zu können, müssen sie in dieser Zeit einige Probleme lösen. Letztendlich schaffen sie es jedoch, zwei Wale mit in die Zukunft zu nehmen, die der Sonde antworten, die sich daraufhin zurückzieht.
Star Trek V (The Final Frontier; Am Rande des Universums)	1989, William Shatner, 105 Min.	Sybok, der Halbbruder Spocks, der sich anders als andere Vulkanier von Emotionen leiten läßt, kann die Enterprise in seine Gewalt bringen und in das Zentrum des Universums vordringen, wo er Gott erwartet. Dieser entpuppt sich allerdings als ein unbekanntes Wesen, das sich ganz und gar nicht wie Gott benimmt. Mit Hilfe der Klingonen wird Kirk gerettet, Sybok allerdings stirbt.
Star Trek VI (The Undiscovered Country; Das unentdeckte Land)	1991, Nicholas Meyer, 104 Min.	Durch die Explosion des Mondes Praxis und verheerende ökologische Folgen, die sich daraus für die Klingonen ergeben, wollen diese nun Frieden mit der Föderation schließen. Kirk soll die klingonischen Vertreter eskortieren, wird aber zusammen mit McCoy von ihnen gefangengenommen, da er scheinbar für die Ermordung ihres Kanzlers verantwortlich ist. Spock gelingen die Befreiung Kirks und McCoys und die Aufklärung des Mordanschlages. Zusammen mit Captain Sulu kann ein weiterer Anschlag verhindert werden, was die Friedensverhandlungen zwischen Klingonen und Föderation einen Schritt weiter bringt.

eware. Überzeugendes habe ich hier jedoch nicht finden können. Wie bei den ersten Star-Trek-Spielen geht es hier meist nur ums Navigieren und Ballern. Dies bringt den eigentlichen Sinn der Serie nicht rüber. *Win Trek* überzeugt allerdings durch seine gute Benutzeroberfläche, *GLSMC II* liefert zwei tolle, wenn auch nur einige Sekunden dauernde Animationen, *Star Base 1* ist eine Datenbank, die jede Next-Generation-Episode bis Nummer 131 ausführlich katalogisiert hat. Ansonsten gibt es auf Seiten der Shareware wenig zu melden.

Soviel also zu Star Trek auf Computer. Auch für den Game Boy ist vor einiger Zeit ein kommerzielles Spiel erschienen, und im Herbst wird *Star Trek 2* auf den Markt kommen, die Fortsetzung des Action-Adventures von Interplay! Außerdem bastelt die Firma Spectrum Holobyte zur Zeit an einer Mischung aus 3D-Action- und Adventurespiel, das sich mit der Next Generation beschäftigt. Erste Screenshots sehen fantastisch aus!

Star Trek lebt – ob als Buch, Film oder Serie. Und daran wird sich wohl in der nächsten Zeit nicht viel ändern. Man kann nur hoffen, daß Gene Roddenberrys Philosophie nicht untergeht und daß aus Star Trek nicht eine der zahllosen "gewöhnlichen" Serien wird, bei denen böse Invasoren die Erde entweder zerstören oder erobern wollen.



▲ ***Neue Serie – neue Crew***

Denjenigen, die mehr über Star Trek erfahren wollen, empfehle ich Ralph Sanders *Star Trek Universum*, das mit zirka 600 Seiten Umfang im Heyne Verlag für rund 20 DM erschienen ist.

Star Trek hat viele Fans und demzufolge auch eine Reihe Fan-Clubs. Der *Star Trek Central Europe*, 1978 gegründet, gehört dazu und hat mittlerweile 2100 Mitglieder. Selbst Schauspieler aus der Serie zählen zu den Mitgliedern. Der Mitgliedsbeitrag des mittlerweile größten Star-Trek-Clubs in Europa beträgt 43 Mark jährlich und wird ausschließlich zur Deckung von Unkosten eingesetzt; Profit wird hier also nicht gemacht. Es werden sogenannte Conventions (Clubtreffen) mit Star-Trek-Stars vom Club angeboten. Außerdem kann man über den dazugehörigen Shop-Service zu Modellbausätzen, Postern usw. kommen, auch wenn man nicht Mitglied ist. Infos gibt's gegen Rückporto bei:

STCE
Dirk Bartholomä
Postfach 220111
86181 Augsburg ■

Marco Gremmel/vb

Meinungsfight

Selten hat ein Thema für so viel Wirbel im Feedback gesorgt wie unsere "Highlights"-Story der Ausgabe 6'93 über das Taktik-Live-Sport-Freizeitspiel "Gotcha!" (auch "Paintball" genannt). Ihr erinnert Euch: Wir hatten eine Gruppe aus Nordhessen bei einem Spielwochenende begleitet und in der betreffenden Ausgabe eine Reportage darüber gebracht. Im Feedback der 8'93 meldeten sich dann Leser mit unterschiedlichen und zum Teil sehr heftig vertretenen Ansichten darüber zu Wort. In dieser ASM geht die Sache nun in die zweite Runde: Wir finden, daß ein solcher Streit der Meinungen gerade dann, wenn es um so wichtige Themen wie Gewalt, Toleranz oder auch Jugendschutz geht, gar nicht ausgiebig genug geführt werden kann. Darum haben wir dem Thema diesmal massig Platz eingeräumt. Wir hoffen, Ihr seht das auch so und findet den "Kampf um Gotcha!" genau so interessant wie wir. Immerhin gab es ja in den Medien dazu bislang bloß Vorurteile und tendenziöse Hetze zu sehen beziehungsweise zu lesen. Klar, daß unser "Rückfutter" auch weiterhin allen offen steht – zu jedem beliebigen Thema. Also auch wenn Ihr einfach mal zweckfreien Dummfug abblubbern wollt – gönnt der Bundespest die Briefmacke und schreibt an:



ASM-Redaktion
Feedback
Postfach 1870
37258 Eschwege

Gotcha

(Anmerkungen zu den Leserbriefen in ASM 8/93, die sich auf die Gotcha!-Titelstory aus 6/93 beziehen)

Es macht sehr wohl einen Unterschied, ob ich joystickrüttelnderweise niedere Instinkte am Computer auslebe oder wahrhaftig im Kampfanzug unter annähernd realistischen Bedingungen durchs Gelände streife und meine Geschicklichkeit im Anschleichen, Überrumpeln und Ausschalten (symbolisch Töten) eines Gegenspielers (Feindes) trainiere. In Zeiten der feigen Brandstifter, der mehr als gewaltbereiten Rechts- und Linksextremisten, im Augenblick, wo vor unserer Haustüre mitten in Europa ein mieser, greulicher, blutiger menschenverachtender Bruder- und Schwesternkrieg (Bürgerkrieg) herrscht, in dieser Zeit besitzen Sie die Unsensibilität und Ignoranz und bringen einen Typ mit Kampfmontur und Waffen auf das Titelblatt einer SOFTWAREZEITSCHRIFT. Ihrer Argumentation, daß Sie Trends nachspüren wollen, aus denen sich irgendwann Computerspiele entwickeln könnten, halte ich entgegen, daß ich das äußerst suspekt und fadenscheinig finde. Trotz der Fülle an Software für Wirtschafts-, Sport- und Flugsimulatoren suchte ich bisher in Ihrer Zeitschrift Reportagen über wirtschaftliche Zusammenhänge, sportliche Ereignisse oder z. B. Fluganleitungen für junge aufstrebende Fliegerasse vergeblich (natürlich hat dies hier nichts verloren).
Titelseiten fungieren in erster Linie als Eigenwerbungsfläche mit der stark suggestiven Botschaft "Kauf mich!" Sie müssen sich nun unterstellen lassen, daß Sie dieses Coverbild und die Story durchaus trendgerecht und im Hinblick auf die offen zum Ausbruch gekommene rechte politische beschämende Meinung vieler "lieber alter und junger Mitbürger" aus finanziellem Kalkül plaziert haben. Das war nicht sehr klug, meinen Sie nicht? Sie schreiben, Sie hätten in erster Linie keinen erzieherischen Auftrag. Aber Sie haben eine gewisse erzieherische Mitverantwortung, da Sie doch auf eine Menge Kinder und Jugendliche Einfluß nehmen.
Die BRD soll nun in der Weltgemeinschaft immer mehr Mitverantwortung tragen. Wir alle können auf Leute, die unsere Kinder mit Hobby-Ramboismus angeilen und in der Weltöffentlichkeit eine erneuerte negative, pauschalierte Meinung erzeugen, herzlichst verzichten. Daß solche Live-Spiele zur Zeit weltweites Inte-

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A320 Airbus Edition USA /dt	89,95	89,95	89,95
A-Train /dt	82,95	89,95	—,—
A-Train Construction Set /dt	42,95	42,95	—,—
Abandoned Places 2 /dt	62,95	—,—	—,—
Aces of the Pacific + Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe	—,—	74,95	—,—
Amberstar /dt	77,95	87,95	77,95
Arabian Nights /dt	46,95	—,—	—,—
B17 Flying Fortress /dt	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	76,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	41,95	41,95	—,—
Beavers /dt	46,95	—,—	—,—
Betrayal at Krondor /dt	—,—	77,95	—,—
Blaster /dt	49,95	—,—	—,—
Body Blows /dt	46,95	V,mö	—,—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69,95	69,95	69,95
Burning Steel /dt	—,—	84,95	—,—
Burntime /dt	V,mö	V,mö	—,—
Chaos Engine /dt	49,95	V,mö	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—,—	92,95	—,—
Chuck Rock 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Civilization /dt	76,95	89,95	69,95
Comanche /dt	—,—	89,95	—,—
Comanche Mission Disk. /dt	—,—	49,95	—,—
Combat Air Patrol /dt	64,95	V,mö	64,95
Dark Sun	—,—	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge 1 /dt	77,95	82,95	—,—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	—,—
Day of the Tentacle /dt	—,—	89,95	—,—
Day of Tentacle CD-ROM	—,—	89,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Desert Strike /dt	54,95	—,—	—,—
Dogfight /dt	V,mö	89,95	—,—
Doom	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	54,95	63,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	64,95	—,—	64,95
Eishockey Manager /dt	74,95	82,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	79,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	72,95	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	89,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	57,95	—,—
Falllen Empire /dt	82,95	89,95	—,—
Fields of Glory /dt	—,—	89,95	—,—
Fire & Ice /dt	46,95	54,95	46,95
Flashback /dt	59,95	69,95	—,—
Football Manager 3 /dt	V,mö	84,95	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	76,95	89,95	76,95
Freddy Pharkas /dt	—,—	69,95	—,—
Goal! /dt	53,00	—,—	V,mö
Gunship 2000 /dt	69,00	89,95	—,—
Hannibal /dt	69,95	82,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	82,95	82,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	86,95	89,95	—,—
Ishar 2 /dt	49,95	59,95	—,—
Jurasic Park /dt	57,95	66,95	—,—
King`s Quest 6 /dt	—,—	79,95	—,—
Lands of Lore /dt	—,—	V,mö	—,—
Leather God. of Phobos 2 /dt	—,—	59,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	63,95	63,95	—,—
Lemmings 2 /dt	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro /dt	—,—	89,95	—,—
Links Belfry Course	—,—	41,95	—,—
Lionheart /dt	56,95	—,—	—,—
Lost Vikings /dt	59,95	69,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	V,mö	V,mö	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	76,95	—,—
Might & Magic 5	—,—	79,95	—,—
Morph /dt	49,95	—,—	—,—
Pinball Dreams /dt	46,95	59,00	—,—
Pinball Fantasies /dt	54,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt	—,—	89,00	—,—
Prince of Persia 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	77,95	89,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	94,95	—,—
Return of the Phantom	—,—	89,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	84,95	84,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Sensible Soccer `93 /dt	49,95	59,00	49,95
Sherlock Holmes /dt	—,—	87,95	—,—
Silent Service 2 /dt	77,95	77,95	77,95
Sim Farm /dt	—,—	V,mö	—,—
Space Hulk /dt	V,mö	84,95	—,—
Space Legends /dt (Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander)	74,95	79,95	—,—
Space Quest Compilation 1-4	—,—	89,95	—,—
Space Quest 5 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	74,95	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	56,95	—,—	56,95
Strike Commander /dt	—,—	89,00	—,—
Strike Commander Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Syndicate /dt	63,00	83,00	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	89,95	—,—
The 7th Guest	—,—	139,00	—,—
The Legacy /dt	—,—	89,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	69,00	—,—
Transarctica /dt	49,95	49,95	—,—
Traps `n`Treasures /dt	62,95	—,—	—,—
Ultima 7 /dt	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Unlimited Adventures	—,—	72,95	—,—
Veil of Darkness /dt	—,—	87,95	—,—
Walker /dt	57,95	—,—	—,—
Wall Street Manager /dt	—,—	82,95	—,—
War in the Gulf /dt	69,95	74,95	—,—
Whale`s Voyage /dt	63,95	69,95	—,—
Wing Commander /dt	44,95	39,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	84,95	—,—
Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt	—,—	41,95	—,—
Wing Com. 2 Speech Pack	—,—	37,95	—,—
Wing Commander Academy	—,—	V,mö	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	89,95	—,—
Wrestle Mania 2 /dt	52,95	54,95	52,95
X-Wing /dt	—,—	89,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 /dt	—,—	39,95	—,—
Zool /dt	54,95	59,95	—,—

MEGA-HITS

Aces over Europe 75,— *IBM-PC*
Day of the Tentacle /dt 89,— *IBM-PC*
Goal /dt 53,— *Amiga*
Gunship 2000 /dt 69,— *Amiga*
Pinball Dreams /dt 59,— *IBM-PC*
Pirates! Gold /dt 89,— *IBM-PC*
Sensible Soccer `93 /dt 59,— *IBM-PC*
Syndicate /dt 63,— *Amiga*
83,— *IBM-PC*
Tornado /dt 69,— *IBM-PC*

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	***49,90***
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	***139,00***
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	***75,00***
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	***43,00***
Gravis PC Game Pad	***48,00***
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	***169,00***
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	***279,00***
Sound Blaster 16 ASP /dt	***469,00***
Das Lucasfilm-Buch 1 /dt	***29,80***
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	***29,80***

SONDER Angebote

		Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Edition		22,95	—,—	—,—
Battlehawks 1942		24,95	24,95	24,95
California Games 2		22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt		32,95	32,95	32,95
F-16 Falcon /dt		32,95	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2	*je*	22,95	—,—	—,—
F-19 Stealth Fighter /dt		32,95	32,95	32,95
Imperium /dt		22,95	22,95	22,95
M1 Tank Platoon /dt		32,95	32,95	32,95
Maniac Mansion		24,95	24,95	24,95
Midwinter 2 /dt		32,95	32,95	32,95
North & South		22,95	22,95	22,95
Pinball Magic /dt		22,95	22,95	22,95
Pirates!		27,95	27,95	27,95
Populous + Data Disk.		24,95	29,95	27,95
Prince of Persia		19,95	22,95	—,—
Project X /dt		22,95	—,—	—,—
Shanghai 2 /dt		—,—	22,95	—,—
Tennis Cup 2		22,95	22,95	22,95
Turrican /dt		22,95	—,—	22,95
Turrican 2 /dt		22,95	—,—	22,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bachler — Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1/VII93

resse finden, beweist nur die weltweite Lust einer immer größer werdenden Gruppe Aggressoren am echten Kriegsspiel. Wenn erst einmal der Reiz des neuen Spiels verbraucht ist, wird sich aus dieser Personengruppe ein gewisser Anteil verblödeter realitätsloser Spinner rekrutieren, der dem Rest der Menschheit damit den letzten Nerv raubt, indem er mit scharfen Waffen weiterspielt.

Wolfgang Schuhmann

(Anm. d. Red.: Eine Gegenfrage: Haben Sie als Kind mit Erbsenpistolen geschossen? Die können – wenn man z.B. ins Auge getroffen wird – auch durchaus gefährlich sein, sind aber im Spielwarenhandel frei erhältlich und werden von Erziehungsberechtigten weitgehend geduldet. Wenn ja, dann sind Sie todsicher später zu scharfen Waffen übergewechselt, oder? Na ja, wie Sie schon angedeutet haben: Die Welt ist furchtbar schlecht. Live-Taktikspieler in aller Welt sind grundsätzlich verkappte blutrünstige Aggressoren, die friedliebenden Bürgern wie Ihnen ans Leder wollen. Tendenziöse Magazine wie unseres tragen dann dazu bei, Kinder zu brutalen Bestien umzuerziehen.

Nein, im Ernst: Diejenigen, die "Gotcha!"-Markierer benutzen wollen, müssen 18 Jahre alt sein und sind damit nach dem Gesetz volljährig. Mit anderen Worten: Hier hat im Zweifelsfall nicht einmal mehr das Elternhaus Einfluß auf den Betreffenden. Ob in diesem Alter die geistige Reife erreicht ist oder nicht, ist hierbei nicht Diskussionsthema. Sicher ist, daß Sie einem "Erwachsenen" quasi etwas untersagen wollen.

Daß wir in Form einer völlig objektiven Berichterstattung über diesen im Herkunftsland USA sehr beliebten Sport berichten, der hierzulande ebenfalls Furore macht, ist für ein Spielemagazin (das sich keineswegs nur an Kinder oder Jugendliche richtet) zwar nicht die Regel, aber doch nicht abwegig. Was hätten sonst etwa Kochrezepte oder Reiseberichte in TV-Zeitschriften zu suchen?

Das Titelbild haben wir nicht "trendgerecht" mit dem Blick auf Rechtsradikale oder Gewaltniks ausgewählt. Für solche Leute ist ein faires Mannschaftsspiel wie "Gotcha!" purer Kinderkram und sicher kein Grund, eine ASM zu lesen. Das Bild war medientypisch auf einen Teil des Heftinhalts bezogen. Abgesehen davon müßten mindestens die Hälfte aller deutschen Magazin-, Heft- und auch Buchtitel diskutiert werden, denn ein Sylvester Stallone als "Rambo" oder eine Brigitte Nielsen als fast barbusige, schwerbewaffnete "Red Sonja" ist vielleicht eher gewaltbetont als der "Gotcha!"-Spieler auf der ASM 6'93. Dennoch haben sie alle eines gemeinsam: Sie spielen eine "Rolle" und wissen diese durchaus von der Realität zu unterscheiden. Daß der Zweck eines Titelbildes "Kauf mich!" ist, kann keiner abstreiten – aber Provozieren ist ja wohl eine legitime Methode, oder nicht?

kate)

Hallo Peter,

...nach dem Abgang eines Hauptteils der "alten Garde" war ich nach den ersten 1, 2 Ausgaben unter Deiner Leitung sehr skeptisch. "Feedback", Tests u.ä. gefielen mir nicht mehr so gut wie "früher". ABER nun kann ich behaupten, daß sich das alles doch sehr zum Positiven entwickelt hat... Die ASM hat wieder einiges an Innovation und Frische gewonnen, bspw. durch KATEs Filmspecials, diverse Hintergrundreportagen, eingestreute Hardwaretests, Vorstellung von computerunabhängigen Gesellschaftsspielen und Extra-Stories (bspw. über "Gotcha", wo sich doch sehr viele Leser vor den Kopf gestoßen fühlen – warum eigentlich?)... Und Du, Peter: Versuche weiterhin, den Lesern zu vermitteln, was Toleranz, Gefühle und Objektivität bedeuten, denn das finde gerade ich als Punk (der tagtäglich mit Intoleranz und Abweisung geradezu überschüttet wird) UNHEIMLICH WICHTIG in dieser Gesellschaft.

Beste Grüße sendet

Heiko Weigelt

(Anm. d. Red.: Danke! Ich habe mich selten über einen Brief so gefreut wie über diesen. Ich versuche, den Vorurteilen in meinem eigenen Kopf auf die Spur zu kommen. Wer von sich behauptet "Ich behandle grundsätzlich jeden fair", der ist möglicherweise so von sich überzeugt, daß ihm andere im Grunde zwei Meter weit achtern vorbeigehen. Er merkt dann wahrscheinlich gar nicht, wenn er sich aufhetzen läßt und Vorurteile verinnerlicht. Das gilt, wie ich finde, auch in bezug auf die Medienhetze gegen "Gotcha!"-Spieler.

sz)

Die Unterstellung von Michael Nolden, daß bei der Bundeswehr herumgeballert wird, ist eine Frechheit! Da ich schon über 3 Jahre beim Bund bin, weiß ich, was ich schreibe, wenn ich behaupte, daß kein Rekrut eine Waffe in die Hand bekommt ohne ausgiebige Sicherheitsbelehrung. Der sichere Umgang mit Waffen wird von sehr vielen erst durch den Bund gelernt. Zum "Rumballern" wollen sollte man lieber zur RAF gehen!

Ebenso denke ich, daß die ASM auf solche Abonnenten wie einen Matthias Wagner verzichten kann, bei dem alle Gotcha-Spieler gleich Neonazis sind und der vom Waffengesetz soviel Ahnung zu haben scheint wie eine Kuh vom Fliegen. Bei seinem Brief entsteht bei mir der Eindruck, daß alle Gotcha-Spieler (oder vielleicht alle, die eine andere Meinung haben als er?) ins KZ gehören ('tschuldigung – aber das mußte raus!). Eure Antworten zu den Briefen waren sehr gut und haben auch



Feedback

Euren Standpunkt zu der Sache gut wiedergegeben.

Alexander Haider

(Anm. d. Red.: Danke für Deinen Hinweis, aber wir haben uns beim englischen Verteidigungsministerium erkundigt: Auch bei der Royal Air Force darf nur auf Befehl rumgeballert werden. Wir empfehlen zum Rumballern Konsolen oder Computer namhafter Hersteller. tom)

Liebe ASMler!

Jahrelang habe ich Euer Blatt nur gelesen und alles, was da kam und geschrieben wurde, hingenommen. Aber es gibt Augenblicke, wo man einfach den Mund aufmachen muß, um sich zu Wort zu melden. Ich gehöre sicherlich einer überaus kleinen Gruppe an, da ich seit der allerersten (!!!) Ausgabe ASM-Leser bin, und ich habe nie den Eindruck gehabt, daß die Redaktion versucht, Ihre Leser in irgendeiner Weise zu beeinflussen, bzw. daß sie gewaltverherrlichende Aussagen macht. Aus diesem Grunde kann ich den Wirbel um Euren Gotcha-Artikel in keiner Weise verstehen. Auch kann ich nicht die Meinung teilen, alle Gotcha-Spieler wären rechtsradikal. Ich bin im übrigen selbst kein Gotcha-Spieler und habe auch kein Interesse an diesem Sport, jedoch habe ich in meinem Bekanntenkreis einen Anhänger dieses Spiels – und der ist in seiner politischen Einstellung ziemlich weit links einzuordnen! Im übrigen habe ich als Medizinstudent viel mit Psychologie zu tun, mein besonderes Interessengebiet ist die Kinderpsychologie. Aus meinen Erfahrungen heraus kann ich sagen, daß Kinder bereits im Alter von 10 bis 11 Jahren durchaus in der Lage sind, Realität und Fiktion auch im Gewaltbereich auseinanderzuhalten, sofern sie nicht gerade geistig oder seelisch gestört sind. Auch ist die Behauptung unhaltbar, Ihr würdet die Kids zu Gewalt verführen. Man muß es einmal sagen: Die Presse in Deutschland hat nicht nur das Recht, sondern auch die Pflicht zur neutralen Information. Wenn nun einige überzeugte Gotcha-Gegner meinen, die Tatsache, daß Ihr Euch nicht gegen Gotcha ausgesprochen habt, bedeute, daß Ihr dafür seid, so ist das nichts weiter als Verfolgungswahn. Diese Leute fühlen sich doch nur gestört, weil Ihr nicht ihre eigene "wohlfundierte" Meinung wiedergegeben habt (ich finde übrigens, daß Euer Artikel ziemlich neutral war!). Laßt Euch also nicht ins Bockshorn jagen, und macht weiter wie bisher. Wenn ich Euch schon mal schreibe, so sollen hier auch einige weitere Anmerkungen folgen: Heute habe ich mir einmal die Erstausgabe und die 8/93 vorgenommen, dabei fiel mir auf, daß vom ursprünglichen ASM-Team keiner mehr dabei ist. Sicherlich ist es ein Anhauch von Nostalgie, wenn ich Leute wie Manfred, Martina, Otti, Stefan, Uli und wie sie alle hießen, die im Laufe der Jahre kamen und gingen, vermisse, da sie das Gesicht der ASM (auch noch das heutige) entscheidend geprägt haben, aber ich finde, man muß jedem, und sei er/sie auch noch so "frisch", eine Chance geben, seinen eigenen Stil durchsetzen. Also bitte Schluß mit all dem Hinterhergehänge an die guten alten Zeiten, schließlich hängen doch die meisten Leser auch nicht an jedem einzelnen Pop-Titel von 1986, wie gut sie ihn auch damals gefunden haben mögen. Schade finde ich es, daß einige Rubriken im Laufe der Jahre die Segel streichen mußten, Rubriken, von denen einige nicht unbedingt viel mit Computern zu tun hatten, die aber der ASM das gewisse Etwas gaben, wie z.B. Schachecke, "Pleased to meet you" oder das Horoskop. Gerade solche Rubriken unterscheiden die ASM nämlich von anderen Blättern. Druckt nur noch Spieletests, und Ihr werdet in einem Monat die Nr. 1 sein – allerdings kann man Euch dann auch nicht mehr von all den anderen Mags unterscheiden. Es geht hier nicht so sehr darum, Nr. 1 zu sein, sondern darum, ein individuelles Gesicht zu haben – und viele Fans, die gerade dieses Gesicht lieben. Eine gute Fachzeitschrift zeichnet sich u.a. auch dadurch aus, daß sie imstande ist, ein wenig über Ihren Tellerrand hinauszublicken. Ach übrigens, wie wäre es, einmal eine Sonderausgabe herauszugeben, die sich nur mit dem Produkt ASM an sich beschäftigt, mit ihrer Entstehung, dem Weg vom Spiel zum Bericht, den Vorgängen in der Redaktion (so ähnlich wie in einem frühen Special, Nummer 2 oder 4 war's, glaub' ich), mit den Vorgängen von 1986 (wie ASM geboren wurde...) und wie Ihr sonst so zu dem kommt, was Ihr schreibt. Vielleicht wäre das etwas für 1996, zum 10jährigen Jubiläum (übrigens, macht Ihr da vielleicht mal 'ne große Fete, so für alle Fans (ich hätte dafür jede Menge Ideen, die diesen Rahmen jedoch sprengen würden, wenn Interesse daran besteht, bitte Rückfragen), na, wie wär's?). So, dieser Brief ist jetzt lang genug, ich hoffe er ist nicht zu lang zum Abdrucken! Herzlichst Euer

Peter-Florian Albrecht

(Anm. d. Red.: Er war vor allem deshalb nicht "zu lang", weil er viele einzelne Briefe zusammengefaßt hat. kate

Wenn die 12'93 herauskommt, wollen wir "100 Ausgaben ASM" feiern. Bei dieser Gelegenheit gibt's auch ein frisches, neugestyltes "Gesicht" und einige vorsichtige neue Vorstöße in bezug auf die Themen. Einig sind wir uns auf jeden Fall darüber, daß der/die ASM noch mehr Spaß machen soll als bisher. Zur Entstehung des Blattes in grauer Vorzeit können wir gelegentlich mal was bringen, wenn wir ein bißchen Platz übrig haben. Ein Special über die Computerszene der achtziger Jahre wäre mal ne Idee.



Feedback

Aber eins "in eigener Sache"? Wenn Du uns eine Unterschriftenliste schickst, in der mindestens 30000 Leute beim Leben ihres Goldhamsters schwören, daß sie so etwas kaufen, machen wir's. Die alte "Insider"-Special, die Du meinst, war übrigens nicht gerade der größte Verkaufshit. Das haben mir zumindest die Geheimnisvollen Ehrwürdigen Alten des Vergangenen Zeitalters, die die betreffende Epoche unserer tiefen Vergangenheit noch aus eigenem Hörensagen kennen, per Intertime-Ätherkommunikation erzählt. sz)

Ich wollt' mich mal zur ASM Nr. 8 äußern, in bezug auf Gotcha. Ich kann nicht sagen, daß ich es besonders toll finde, Krieg zu spielen. Dennoch kann ich nicht verstehen, wie man sein Abo kündigen kann, nur weil die Zeitschrift über etwas berichtet hat, das einem nicht gefällt. Bevor ich lauthals meine Meinung in die Welt hinaus posaune, würde ich lieber erst einmal in einer Gotcha-Gruppe mitspielen. Doch da es in der Umgebung von Aachen so etwas nicht gibt, muß ich leider darauf verzichten. Doch es gibt auch weitaus billigere ähnliche "Spielwaren": die sogenannten Super Soakers. Falls jemand jetzt nicht weiß, was das ist, so will ich ihm dies nun noch schnell erklären. Super Soakers sind diese Wasserspritzpistolen, bei denen durch "Pumpen" Druck erzeugt wird, der dann das Wasser per Knopfdruck aus dem Wasserbehälter preßt. Ich (16) selber besitze eine solche Pistole mit einem 50-ml-Tank und noch einem 50-ml-Nachfülltank. Viele meiner Freunde besitzen auch solche Soakers. Unser Spiel hat ganz einfache Regeln. 2 Personen müssen sich "verstecken", und 2 müssen suchen. Natürlich darf man die Verstecke während des Spiels häufiger wechseln. Wir tragen alle beim Spiel dunkle T-Shirts oder Hemden, um die "Treffer" besser sehen zu können. Nach 5 Treffern scheidet man aus.

Wenn man nun beide Spiele vergleicht, kann man deutliche Parallelen erkennen. Und wer mir jetzt noch kommt, das alles wäre zu brutal, zu realitätsbezogen, der ist auch nicht mehr zu retten...

Aber es muß wohl immer Menschen geben, die an allem etwas auszusetzen haben, weil sie sonst nicht glücklich werden können. Und zu solchen Leuten zähle ich auch diesen Slade and the Leveller, Michael Nolden und auch Matthias Wagner. Also los, ihr Verrückten, die ihr am liebsten alles, was Spaß macht, verbieten wollt, regt euch schön über meinen Brief auf, ihr werdet sowieso von keinem vernünftigen Menschen ernstgenommen. Ich erinnere nur noch mal an diesen ominösen Dr. Mahnmann, das war auch so ein Vollidiot.

LOC'93

Als ich die Leserbriefe (in Ausgabe 8'93) um das Gotcha-Spiel las, habe ich mich gefragt, ob diese Leute überhaupt wissen, was Gotcha ist. Wahrscheinlich nicht! Hier die kurze Erklärung (zum üblichen "Capture the Flag"):

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt. Jede Mannschaft hängt Ihre Fahne in deren Lager auf. Um das Spiel zu gewinnen, muß ein Team die gegnerische Fahne erobern und diese ins eigene Lager zurückbringen.

Nun noch ein paar Klarstellungen:

Wir sind keine "Hobby-Militaristen", Neonazis oder dergleichen. Wir sind (Paintball-)Spieler, die einen Sport (keinen Krieg!!) betreiben. Wir bewegen uns in Tarnanzügen, um uns der Umgebung anzupassen und uns zu tarnen. Und wo kommt hier Gewalt auf? Selbst die US-Army macht mit Markierern keine Kampfübungen (Herr Nolden!!). Da hat H. Nolden die Bundeswehr erwähnt. Schwachsinn! Dort lerne ich zu TÖTEN (mit "scharfen" Waffen). Man soll sich auch noch überlegen:

a) wieviel ultrabrutale Action-Games es gibt (Dogs of War...);
b) ob nicht andere Sportarten zufällig auch vom einen oder anderen "Rechten" ausgeübt werden können;
c) daß ich noch viel mehr schreiben könnte...

Mr. Paintball aus Berlin

(Anm. d. Red.: Die durch die Medien geschürte Anti-Paintball-Hysterie hat inzwischen übrigens seltsame Blüten getrieben. Nicht weit von unserem Redaktionsstandort entfernt, nämlich in Kassel, hat es kürzlich einen polizeiinternen Skandal gegeben, der schnell an die Öffentlichkeit gedrungen ist. (Nein, das Ding stammt nicht aus "Police Academy, Teil fünfzehn", wenn es sich auch so anhört.) Vier Polizeianwärter wurden da entlassen, weil sie an einem Wochenende in einem Waldstück "Gotcha!" gespielt hatten. Ein Passant hatte die Spieler beobachtet und ein Kasseler Polizeirevier alarmiert. Als die Vier nach einstündigem Spiel zu ihrem Auto zurückwollten, wurden sie dort von den Kollegen mit vorgehaltenen (echten) Waffen empfangen. Unter Bewachung zum Bereitschaftsquartier zurückgekehrt, bekamen sie erst einmal eine scharfe, ausgiebige "Befragung" verpaßt, in deren Verlauf ihnen die Kündigung "nahegelegt" wurde. Nachts standen sie dann auf der Straße. Aus der kurz bevorstehenden Vereidigung zum Polizeihauptwachtmeister wurde zunächst nichts.

Allerdings wurde der Vorfall kurz darauf vom hessischen Innenminister zusammen mit den Verantwortlichen der Polizeiabteilung noch einmal überprüft. "Gotcha!" gilt ja bei vielen als Lieblingsbeschäftigung Rechtsradikaler. Bei allen Untersuchungen stellte sich jedoch heraus, daß bei keinem der vier irgendeine "rechtsradikale" Tendenz erkennbar war. Die zunächst einfach gezogene Schlußfolgerung, das Spiel der vier sei Indiz für ihre Gewaltbereitschaft, ist nun vom



FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft +Versandzentrale: Stuttgarter Str.99, 70469 Stuttgart

0711/8568534 – 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:		ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!	Bestellservice:	
NRW:	**N-Sachsen:**	**NEUERÖFFNUNG STUTTGART LADEN 2!**	**B.-Württemberg:**	**Bayern:**
Düsseldorf	**Hannover**	**AM 1.10.93**	**Freiburg**	**Nürnberg**
10-18.30 Uhr	**10-18.30 Uhr**	**STUTTGART-STADTMITTE**	**10-18.30 Uhr**	**10-18.30 Uhr**
0211/131979	**0511/321796**	**ADRESSE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!**	**0761/382590**	**0911/2448510**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit — Inh.: Oliver Heck

Demnächst Neueröffnung in HAMBURG • LEIPZIG • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

70469 Stuttgart Stuttgarter Str.99 Tel.: 0711/8568534	**73430 Aalen** Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663	**79098 Freiburg** Schreiberstr.18 Tel.: 0761/382590	**30159 Hannover** Georgswall 3 Tel.: 0511/321796
NEU!NEU!NEU! **Seit 27.11.92** **07546 Gera** Laasener Str. 29 Tel.: 0365/200610	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 3.5.93** **10589 Berlin** Tauroggenerstr. 6 (Nähe Schloß Charlottenburg) Tel.:030/3495852	**Wir ziehen um nach Bremen! Adresse bitte erfragen.**	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 16.11.92** **34117 Kassel** Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389
NEU!NEU!NEU! **Seit 1.10.92** **40213 Düsseldorf** Wallstr. 21 (Altstadt) Tel.: 0211/131979	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 13.3.93** **74072 Heilbronn** Allee 4 (Postpassage) Tel: 07131/626031	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 13.3.93** **76133 Karlsruhe** Erbprinzenstr. 35 Tel: 0721/21654	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 3.7.93** **90402 Nürnberg** Karl Grillenberger Str. 18-20 Tel.: 0911/2448510

FUNNY SOFT-WARE TOPTEN

1. Syndicate
2. Fields of Glory
3. Goal
4. Pinball Dreams
5. Sensible Soccer
6. Prince of Persia II
7. Traps and Treasure
8. Ultima VII II
9. Lothar Matthäus
10. Football Manager

Ladenpreise sind mit den Versandpreisen identisch — **Teuflisch!! — oder??**
Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines unserer Ladengeschäfte.

DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN **FREIBURG** SIND:
1. M. Eymann
2. A. Bublik
3. A. Sedlak
4. M. Bietz
5. T. Szedlak

DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN **AALEN** SIND:
1. Markus Kohnle
2. Thomas Reus
3. Marc Messner
4. Armin Vilbry
5. Thomas Wezel

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
A320 America	109,95	109,95	109,95
A-Train	99,95.	–	116,95
A-Train Construction Set	49,95	–	49,95
Atlantic Wolves	–	–	a.A.
Abandoned Places 2	76,95	–	76,95
Aces of Europe	–	–	99,95
Aces of the Pacific + Data	–	–	99,95
Aces over Korea	–	–	a.A.
Ambermoon	–	–	a.A.
B17 Flying Fortress	83,95	83,95–	109,95
Batman II	a.A.	–	–
Battle Isle II	a.A.	–	a.A.
Battle Isle DD II	49,95	–	49,95
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95
Blue Force	a.A.	–	87,90
Body Blows	73,95	–	–
Bundesl. Manager 2.0	83,95	-83,95	83,95
Burntime	83,95	–	99,95
Buzz Aldr. R. i. Space	–	–	109,95
Campaign	49,95	–	49,95
Carriers at War Constr. Kit	–	–	83,95
Combat Air-Patrol	76,95	–	a.A.
Civilization	92,95	83,95	116,95
Civil War	a.A	–	a.A.
Clash of Steel	–	–	92,95
Comanche DD	–	–	59,95
Comanche DD II	–	–	a.A.
Creatures II	a.A.	–	a.A.
Cyber Zerk	a.A.	–	–
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Darkmere	92,95	–	99,95
Desert Strike	69,95	–	–
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.
Dog Fight	–	–	116,95
Doom	–	–	a.A.
Dracula	a.A.	–	a.A.
DSA II	a.A.	–	a.A.
Dune 2	69,95	–	99,95
Eco Quest II	–	–	83,95
Eight Ball Deluxe	–	–	83,95
Eishockey Manager	92,95	a.A:	99,95
Elisabeth I	a.A.	–	a.A:
Elite 2	–	–	a.A.
F-15 Strike Eagle 3	–	–	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	–	–	116,95
Falcon Mission II	–	–	69,95
Fields of Glory	–	–	116,95
Flashback	74,95	–	83,95
Fleet Defender	a.A.	–	a.A.
Football Manager 3	76,95	76,95	99,95
Formula 1 Grand Prix	83,95	83,95	109,95

FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!!!
Hier könnte Ihr Name stehen!

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Goal	69,95	–	74,95
Gunship 2000	83,95	–	99,95
Gunship 2000 Mission	–	–	69,95
Hannibal	83,95	–	99,95
Harrier Jump Jet	–	–	99,95
History Line 1914-1918	92,95	–	99,95
High Command	–	–	99,95
Inca	–	–	107,95
Incredible Machine de Luxe	–	–	a.A:
Indiana Jones 4 dt.	98,95	–	109,95
Indy Car Racing	a.A.	–	a.A.
Ishar II	76,95	76,95	76,95

SENSIBLE SOCCER-TURNIER
am 25.9.93
in Düsseldorf und Karlsruhe
Meldeschluß: 20.9. 93

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Island of Dr. Brain	–	–	89,95
Jagged Alliance	–	–	a.A.
Jonathan	99,95	–	99,95
Jurassic Park	69,95	–	83,95
King's Quest VII	–	–	a.A.
Lands of Lore	69,95	–	76,95
Larry VI	–	–	a.A.
Legend of Kyrandia II	a.A.	–	a.A..
Lemmings 2	83,95	83,95	99,95
Line in the Sand	–	–	73,95
Links Pro	–	–	116,95
Links Banff Springs	–	–	49,95
Lionheart	69,95	–	–
Litil Devil	a.A.	a.A.	a.A.
Lollipop	–	–	a.A.
Lost Vikings	83,95.	–	99,95
Lothar Matthäus	76,95	–	76,95
Maelstrom	–	–	107,95
Magic Candle 3	–	–	92,95
Maniac Mansion 2	a.A.	–	92,95
Might and Magic 5	–	–	99,95
NHL Hockey	a.A.	–	99,95
Nicky Boom	69,95	–	–
One Step Beyond	59,95	–	59,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Pacific Strike	–	–	99,95
Patriot	–	–	107,95
Patrizier	83,95	83,95	99,95
Perfect General DD	49,95	–	49,95
Pinball Dreams	69,95	–	76,95
Pinball Fantasy	69,95	–	a.A.
Pirates Gold	–	–	92,95
Police Quest IV	–	–	a.A.
Populous II	67,95	67,95	92,95
Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
Privateer	–	–	104,95
Protostar	a.A.	–	99,95
Railroad Tycoon de Luxe	a.A.	–	99,95
Return of the Phantom	–	–	99,95
Rocked Night Adventure	a.A.	–	a.A.
Sensible Soccer 2	69,95	69,95	69,95
Shadow of the Comet	–	–	109,95
Sim City 2000	116,95	–	116,95
Sim Farm	a.A.	–	a.A.
Soccer Kid	76,95	–	–
Space Hulk	92,95		99,95
Space Legends	83,95	–	88,95
Space Quest 5 dt.	–	–	83,95
SSN-21 Seawolf	–	–	a.A.
Star Trek – The Next Generation	–	–	a.A.
St. Thomas	83,95	–	99,95
Strike Commander	–	–	109,95
Strike Commander Speech	–	–	49,95
Subwar 2050	a.A.	–	a.A:
Syndicate	76,95	–	99,95
Task Force	–	–	107,95
The Chaos Engine	69,95	69,95	–
The Legacy	–	–	116,95
Tornado	–	–	99,95
Transartica	69,95	69,95	69,95
Turrican III	a.A.	–	–
Twilight 2000	83,95	–	109,95
Ultima VII II	–	–	99,95
Ultima Underworld II dt.An.	–	–	92,95
V for Victory III	–	–	99,95
Walker	76,95	–	–
Wall Street Manager	–	–	99,95
Whales Voyage	83,95	–	83,95
Wing Commander Academy	–	–	83,95
Wing Commander II dt.	–	–	99,95
Wizardry 7	a.A.	–	99,95
Worlds of Legend	59,95	–	59,95
X-Wing dt. Handbuch	–	–	109,95
X-Wing DD	–	–	49,95
Yo! Joe!	69,95	a.A.	76,95

Hardware & Zubehör

Artikel		Preis
Joysticks		
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95
Joysticks PC		
Thrustmaster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00
Competition Pro PC	DM	74,95
Competition Mini	DM	74,95
Zubehör		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	169,00
Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB	DM	829,00
Speichererweiterung für A500 auf 1 MB		
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12Monate	DM	79,00
Speichererweiterung		
für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1,8 MB	Dm	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00
Laufwerke zu Superpreisen!		
3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00
Kombikontroller für A500		
SCSI	DM	349,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
SCSI für A2000/A3000/A4000	DM	324,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
Festplatten (SCSI)		
Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
QuantumLPS 120MB 18ms	DM	848,00
Kombikontroller für A500		
AT Bus	DM	275,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
AT Bus für A2000/A3000/A4000	DM	214,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
Festplatten (AT)		
Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpreis je 2MB RAM	DM	180,00

Die mit „a.A." gekennzeichneten Preise lagen bei Drucklegung noch nicht vor.
Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung

Tisch. Sie dürfen ihren Dienst fortsetzen und die entgangenen Prüfungen nachholen. Dennoch erwartet sie ein Disziplinarverfahren, und ihr Spiel haben sie inzwischen öffentlich bedauert – was unter dem Druck der Ereignisse wohl auch kein Wunder sein dürfte.

sz)

'ne Menge Fragen

Ich als ASM-Abo-Besitzer möchte gleich am Anfang etwas sagen: Tut was für die Abonnenten, ein paar Verlosungen usw. wären gar nicht schlecht.

Dann eine gutgemeinte Warnung an Death Angel (Leserbrief in ASM 6'93, Seite 30 – Anm. d. Red.): Wenn du nicht schon tot wärst, würdest du ganz große Probleme mit allen Amigabesitzern Deutschlands bekommen. Ob nun mit oder ohne "i", ich weiß, wen er meint. Das Schlimme ist ja, daß er (der Engel) auch noch Recht hat.

sz, halte Rüdiger im Zaum, Rumpels Schal Harald ist fest mit meinem Gürtel Heinrich zusammen.

So, jetzt mal was Ernstes, (ja, es fällt schwer, aber es muß sein).

Könnt Ihr mir zu einer Programmiersprache raten, die sowohl auf dem (der) Amiga als auch auf dem PC existiert? Wenn ja (ich will natürlich nicht nur ein Ja), welche ? (Jetzt sagt nicht BASIC, dann kündige ich mein Abo.)

Was hat das mit diesen Programmbausätzen auf sich? Na, diese Dinger, mit denen bei Jump and Runs die Animationen und Hintergründe geschaffen werden. (Ich komme mir so lamerhaft vor bei diesen Fragen.) Macht noch mal einen Bericht über so was, keinen Test, einfach mal erklären, wie so ein Spiel entsteht. Oder empfehlt mir Literatur...

Kadett Stalker

(Anm. d. Red.: Au ja, Programmierung – mein Lieblingsthema. Also (Handknöchelknacken), das ist so:

Die Sprache, deren Quellcodes sich am leichtesten von einem System zum anderen portieren lassen, ist sicherlich C. Je weniger hardwarespezifische Bibliotheken man beim Programmieren verwendet, desto einfacher ist die Portierung. Auf dem PC empfehle ich für Ambitionierte Borland C++. Wer sich auf die etwas ungewohnte "gekapselte" Arbeit mit Klassen, Methoden und Messages einläßt, darf damit objektorientiert arbeiten, was auf die Dauer eine Menge Routinekram einsparen kann. Einsteiger kommen auch mit Quick C von Microsoft gut klar.

*Auf dem Amiga sind C-Compiler leider nicht so stark verbreitet wie auf dem PC. Das liegt unter anderem daran, daß Amiga-Programmierer normalerweise nicht soviel Angst vor ihrer Hardware haben wie PC-Entwickler vor der ihren, also eher in Assembler arbeiten mögen. Da es also eine geringere Nachfrage nach Hochsprachen-compilern gibt als beim PC, ist der Entwicklungsdruck auch nicht so stark. Beim PC lösen verbesserte Compilerversionen einander schneller ab als Tiefdruckgebiete auf der Wetterkarte. C-Freunden auf dem Amiga würde ich Maxon C** oder Aztec C empfehlen, als PD-Produkte sind GNN C und DICE sehr ordentlich.*

Spiele laufen allerdings nur dann richtig flüssig ab, wenn man zumindest die zeitkritischen Teile sehr "maschinennah" programmiert – idealerweise direkt in Assembler. Maschinennahe Programmteile mußt Du aber von einem Computersystem zum anderen immer wieder völlig neu codieren – daher ist gerade das Konvertieren eines schnellen Spiels mit komplexen Grafiken eine extrem tückische Sache. Daß etwa ein "Wing Commander" nach einer Konvertierung nicht unbedingt so gut dastehen muß wie vorher, ist durchaus kein Zufall und hat auch nichts damit zu tun, daß das eine System "besser" oder "schlechter" wäre als das andere. Ein Beispiel für eine gelungene Portierung wären demgegenüber die "Lost Vikings". Dort sind bei PC- und Amiga-Version die jeweiligen hardwarenahen Module so sorgfältig programmiert worden, daß sie die betreffende Hardware-Umgebung gut ausnutzen.

Du merkst schon an den Ausdrücken, daß die Software-Entwicklung ein weites und nicht gerade einfach zu durchpflügendes Feld ist. Literatur zu empfehlen ist schwierig: Für jede Programmiersprache gibt es haufenweise Bücher; aber auf die speziellen Belange der Spieleentwicklung geht keines ein, das ich kenne. Das Stöbern in einer großen Buchhandlung mit EDV-Abteilung bringt da noch am meisten.

Jede Spieleschmiede schreibt sich ihre Bibliotheken, "Toolboxen" und Programmteilgeneratoren, um nicht für jedes neue Spiel wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen. Diese professionellen Tools hütet aber jeder Entwickler wie Staatsgeheimnisse, man kann sie auch nicht kaufen.

Was man für den Amiga kriegen kann, sind Programmbaukästen wie "Amos" von der englischen Firma Europress. Mit den zahlreichen "Amos"-Modulen läßt sich durchaus Erstaunliches machen. Auf dem PC gibt es allerdings bislang nichts Vergleichbares.

Übrigens – für alle, die das interessiert: Rüdiger fragt gar nicht mehr nach Harald, seit ich mir eine hübsche bunte Hosenträgerin namens Karen zugelegt habe.

sz)

Hint-Hunt

Könntet Ihr nicht die Antworten im Hint Hunt mit in das Inhaltsverzeichnis des Secret Service bringen? Es ist ganz schön nervend, wenn man immer erst blättern und alles durchlesen muß, anstatt die Tips mit einem Blick zu finden.

Warum werden im Secret Service Tips veröffentlicht, die nicht



funktionieren ? Ich meine den Cheat für Sim City in ASM 7/93, der bei mir auch nach mehrmaligem Versuchen nicht funktionierte.

Dr. G. Hirn

(Anm. d. Red.: Richtig, wieso machen wir das mit dem Hint Hunt eigentlich nicht? Hat mit dem Platz zu tun. Unser neues Secret-Service-Titelblatt bietet mehr Platz als das alte (außerdem auch endlich ein Bild von mir...), und da können wir ja jetzt mal sehen.
Wie Du in der diesmonatigen Intro des Secret Service nachlesen kannst, ist das Nichtfunktionieren von Cheats bei Simulationsprogrammen ein Problem, welches nicht nur Dich beschäftigt. Solche Programme sind halt ziemlich programmierfehleranfällig und werden sehr häufig in Folgeversionen mit Korrekturen versehen. Unsere feinen Cheats klappen gelegentlich nur mit der Version, die unser Hint-Agent verwendet hat. An der Hotline wurde mir schon angeraten, in diesem Fall die Versionsnummer mit anzugeben. Das ist aber manchmal leichter gesagt als getan. Paradebeispiel: MAD-TV gab es als Demo-, Voll-, CD-ROM- und Kompilations-Version. Zusätzlich wurde das Game noch in diversen Versionen als Bundling-Software zu Soundkarten oder ähnlichem Zubehör mitgegeben. Keine Frage, daß jede Version einen anderen Cheat benötigte. Wenn also mal ein Trick mit einem Simulator nicht funktioniert, dann liegt es nicht daran, daß wir uns unbedingt noch kurz vor Red-Schluß zehn Zeilen aus den Fingern saugen mußten, sondern lediglich daran, daß wir zum Testen des Cheats eine andere Version verwendet haben als Du.

tom)

Sieben Jahre Pech?

Nachdem ich die ASM seit der Erstausgabe kaufe (ohne bisher auf den Gedanken gekommen zu sein, mir ein Abonnement zuzulegen), will ich mich nun auch mal zu Wort melden.
Sieben Jahre lang war ich immer der gleichen Meinung wie die Spieletester. Sieben Jahre lang habe ich immer gedacht: das sind Profis, und wenn die sagen, ein Spiel ist schlecht, dann ist es schlecht. Sieben Jahre lang habe ich mir die Spiele selbst angeschaut, und immer hatte die ASM mit ihrer Bewertung recht. Bis zum Test von 'Fly Harder'. Das Spiel derart niederzumachen grenzt an Blasphemie. Das Spiel ist doch wohl der inoffizielle Nachfolger des C64-Klassikers 'Thrust'. Wenn ein(e) Redakteur/Redakteurin mit der Steuerung eines Computerspiels (bei diesem Genre zugegebenermaßen etwas gewöhnungsbedürftig) nicht zurechtkommt, sollte er/sie den Test des Spieles einem anderen Redakteur überlassen. Das war aber auch das einzige, was mich an der ASM jemals gestört hat.

Christoph Hager

(Anm. d. Red.: Dann hast Du also sieben Jahre lang mehr Geld für die ASM bezahlt, als ein Abo kostet. Ts, ts... – aber ist es wirklich NIE vorher passiert, daß mal einer unserer Tester zu einem Game 'ne völlig andere Einstellung gehabt hat als Du? Noch mal ts, ts...
Bevor Du mich wegen "Fly Harder" von irgendeiner Brücke schmeißt: Ich war nicht der einzige, der so negativ über das Programm dachte bzw. denkt. Das mit "Thrust" ist allerdings richtig, ich hätte es vielleicht noch mit erwähnen sollen. Übrigens kam ich bei "Space Taxi" seinerzeit mit der Steuerung auch anfangs nicht zurecht, aber als ich dann den Dreh raus hatte, machte das Teil einen Heidenspaß. Bei "Fly Harder" kann ich das nach wie vor nicht behaupten. Aber ich esse ja auch kein Eisbein, was andere Leute Gerüchten zufolge durchaus tun.

kate)

Feedback

Flotter Dreier

Ich bin stolzer Besitzer einer Amiga (meine Amiga), außerdem eines PCs, und zu guter Letzt nenne ich einen Atari ST mein eigen. Jeder hat auf seinem Gebiet seine Qualitäten, so daß ich bei allen dreien noch kein Konkurrenzverhalten feststellen konnte. Aber was ist mit mir?
Schwuler Amiganer, rassistischer PCler oder heterosexueller Atarianer???
Ich ziehe ernsthaft den Besuch eines Therapeuten in Betracht, zwecks Selbstfindung. Vielleicht könnt ihr mir ja einen empfehlen (zwinker).

C.-H. Schubje

(Anm. d. Red.: Och, weißte, ich kenne einen, der geht mit den Hühnern ins Bett, aber deswegen ist er noch lange kein Sodomist. Also mach Dir keine Sorgen, Du bist schon ok. kate

Wieso schreibt eigentlich keiner mal was über schizophrene S-NES-Fans? tom1

Ja, genau das möchte ich auch mal wissen! tom2)

Zum Brief "Schwule Amiganer": Äh... – was heterosexuelle PC-Besitzer angeht, kann ich auch nicht helfen. Tut's denn auch ein Hetero, der PC-Eigentümer ist...? (falls einer den Unterschied kennt). War der Besitzer nicht der, der bloß draufsitzt?
"Beavers" bekam die Wertung 9/9/8/9 und die Gesamtnote 10. Da es nicht der Durchschnitt zu sein scheint und Ihr die "Endnote" mit dem "Gesamteindruck des Testers" gleichsetzt, scheint es mir, daß es sich um die persönliche und von den übrigen Noten unabhängige Wertung des Testers handelt. Wenn es stimmt, dann ist der Ausdruck "Gesamtnote" etwas irreführend.
Was haben die Leute bloß immer gegen den Chefred.? Erst fallen alle über "Totengesicht" Manni her, dann über "Mannikiller" Mats und jetzt über "Walzen"-Peter...???

Der Chaot, der schon ewig unter Geldmangel leidet und trotzdem verrückt bleibt...

Warum hacken eigentlich immer alle Leute auf Big Pete's Wampe herum? Es heißt doch, daß dicke Menschen gemütlich und nett seien.

Der Baum, der im Garten steht

(Anm. d. Red.: Das mit dem PC mag gut sein, allerdings sitzen bei mir zu Hause meistens der Aschenbecher und ein Glas Cola drauf und nicht mein Allerwertester. Also: So ganz kann das demnach nicht stimmen.
Zu Beavers: Die Gesamtnote ist in der Tat "9" und nicht "10".
Wir haben etwas Luft bei der Bestimmung der Gesamtnote, damit wir auch so etwas wie eine Tendenz damit ausdrücken können. Aus dem hohlen Bauch gepult ist die Sache allerdings nicht: Die Motivation zählt bei der Ermittlung doppelt, ansonsten haben alle Kriterien das gleiche Gewicht.

kate)

(Noch eine Anmerkung der Red.: Apropos Gewicht – über irgend etwas muß man halt lästern, und mir isses ehrlich gesagt lieber, die Leute ziehen mich wegen meiner Figur durch den Kakao als wegen Dingen, die mir wirklich wichtich sinnt wie zum Bleischtift mayne Rechtschraibunk...
Gemütlich? Wieso gemütlich? Bin ich ein Sofa? Okay, ich trage hin und wieder geblümte Hosenträger, aber sooooooo gut gepolstert bin ich denn nun auch wieder nicht.

sz)

Verschlafen?

Von der neuen Amiga-CD32-Konsole, die schon seit

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
360 COMPILATION INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
AEGYPTEN -MULTIMEDIA-	**75,90**
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	**59,90**
ANIMATION MAGIC	75,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	**75,90**
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	**85,90**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BEAUTY AND THE BEAST	**79,90**
BLUE FORCE	**89,90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	**85,90**
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT-	**69,90**
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	**99,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 *	**99,90**
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
IRON HELIX *	**109,90**
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LONDON -MULTIMEDIA-	**89,90**
LOOM	49,90
LORD OF THE RINGS	**99,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	**149,90**
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR *	**75,90**
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	**29,90**
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WOLFPACK *	**85,90**
WORLD TRAVELLER	39,90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BATTLEOADS DT. ANL.	89,90
B O B DT. ANLEITUNG	**99,90**
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	99,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
FLINTSTONES DT. ANLEITUNG	**89,90**
GENERAL CHAOS DT. ANLEITUNG	**89,90**
HARDBALL 3	79,90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	**99,90**
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	**79,90**
MORTAL COMBAT *	**109,90**
MUHAMMED ALI BOXING DT. ANLEITUNG	**89,90**
MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEITUNG	**89,90**
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SHINING FORCE DT. ANLEITUNG *	**109,90**
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPERMAN DT. ANL.	**89,90**
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TECHNO CLASH DT. ANL. *	**99,90**
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

C64 Disketten

Titel	Preis
ARKANOID 2	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ALIEN BREED 3 DT. ANLEITUNG	**54,90**
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL	**65,90**
BLASTER DT. ANL. 1 MB	**49,90**
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	**55,90**
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	**54,90**
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1MB *	**65,90**
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MOTORHEAD	39,90
NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ /BORODINO 1 MB	69,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. *	**54,90**
OVERDRIVE DT. ANL.	**49,90**
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
ROAD RASH DT. ANl.	59,90
ROME AD 92 DT. ANl.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 ! ! !	**89,90**
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL. *	**65,90**
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90

Amiga

Titel	Preis
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO ! JOE ! DT. ANL.	**59,90**

Preishits Amiga

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	**29,90**
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CASTLES 1 MB DT. ANL.	**34,90**
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	**29,90**
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1	**29,90**
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GOLF -MICROPROSE- 1MB	**29,90**
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	**29,90**
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD ISLAND	**19,90**
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREMIERE MANAGER 1 MB	**29,90**
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	**34,90**
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHUTTLE 1 MB	**29,90**
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILLY PUTTY 1 MB	**29,90**
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIM EARTH -MAXIS- 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UGH !	29,90
UTOPIA	29,90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	**29,90**
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰

Monaten als Gerücht und in gemalter Form existiert (offizielle Vorstellung von Commodore auf einer Pressekonferenz in München Ende Juni) habt Ihr Schnarchbären bisher natürlich nix mitbekommen. Ein Foto ist im aktuellen "Otto"-Katalog, der zur gleichen Zeit in den Handel kam wie die ASM 8/92. Und der hatte garantiert mehr Vorlauf als Ihr.

Hannes Gnad

(Anm. d. Red.: Selber Schnarchbär! Du glaubst wohl immer noch, daß ASM-Ausgaben in Deinem Zeitungskiosk aus dem Regal wachsen! Schön wär's.
Guck doch einfach mal auf den Kalender und versuche, Dich an Deinen Mathematikunterricht zu erinnern: Dieses Oktoberheft kannst Du nämlich schon seit dem 13. September käuflich erstehen, und als Abonnent hättest Du es noch ein paar Tage früher in Händen gehabt. Das bedeutet aber, daß wir die Arbeit an dieser Ausgabe bis Mitte August abgeschlossen haben mußten.
Ein Ereignis, das Ende Juni stattfindet, kann demnach frühestens in der Ausgabe Erwähnung finden, die Mitte Juli abgeschlossen wird – also die Septemberausgabe, die heuer am 9. August erschienen ist. Schlag dort mal die Seite 123 auf, und Du kannst nachlesen, wie Otto zum Dummy-Katalogfoto des CD-32 gekommen ist.

sma)

Das Letzte

Ihr seid das Letzte! So eine beknackte Zeitschrift wie Eure gibt es zwischen hier und Beteigeuze nicht. Ich lese dieses Schundblatt immer abends, wenn ich nicht einschlafen kann. Man muß bloß darauf aufpassen, daß man den Eimer nicht vergißt. Habt Ihr Euren Beruf beim Preisausschreiben gewonnen, oder was? Gebt es doch zu, Ihr seid unfähig. Euer Feedback liest sich wie eine Ausgabe von "Stiftung Warentest". Wo manche noch komisch sind, seid Ihr nur doof. So was wie Eure Zeitschrift tangiert mich anal-peripher.
Und dann noch der Name: Qpxfs Qmbz! Nichts als ein billiges Plagiat der ASM. Das war's!

Fusi

(Anm. d. Red.: Du verdienst das Prädikat "Witzigster Brief des Monats", denn selten habe ich unseren Chefred. zunächst so entsetzt und am Ende so herzhaft lachen gesehen, zumindest nicht in dieser schnellen Reihenfolge. Übrigens ging es den anderen genauso, und deshalb gibt es einen Gruß von uns allen!

kate)

Manche brauchen Kontrolle

(Zur Reportage über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in ASM 7 '93, Seite 124) Ich möchte mich an dieser Stelle zum BPS-Report... äußern und (wie von Autor Peter Braun gewünscht) so zu einer Diskussion zu diesem Thema beitragen. Grundsätzlich finde ich, daß man der BPS (und damit allen Organisationen in anderen Ländern, die mit der gleichen Aufgabe gegründet worden sind) positiv gegenüberstehen sollte. Es gibt nun mal "Risikogruppen" (alters-, sozial- oder sonstwie bedingt), die sich von "anstößlichem" Gedankengut zu sehr beeinflussen lassen. Verhinderung von dessen öffentlicher Verbreitung ist das erklärte Ziel einer Indizierung. Ganz klar: Es gibt immer Fälle, bei denen die Kompetenz der BPS-Herren (und -Damen?) in Frage gestellt wird (und wie im Falle des von Euch erwähnten A-10 Tank Killer wohl auch kann), aber solche Härtefälle tragen wohl auch auf der anderen Seite zur tiefergehenden Auseinandersetzung des Spielers mit seinem Spiel bei, womit dann automatisch die ach so oft fehlende Distanz zwischen Spiel und Wirklichkeit gewahrt bleibt (Warum haben sie dieses Spiel indiziert?). Zugegeben, für solche psychologischen "Überlegungen muß man im Besitz des jeweiligen Spieles sein, womit wir bei den Auswirkungen des Wettbewerbsverbots wären. Mal ganz ehrlich: Wer absolut nichts anderes will, als ein bestimmtes Spiel zu bekommen, der kriegt es (in den meisten Fällen) auch. Alles was man braucht, sind "Connections" oder ein großer Bruder. Oder man kauft es schnell genug, denn die Sache mit der Zeitverzögerung zwischen Veröffentlichung und Indizierung stimmt wirklich (Ausnahmen bestätigen die Regel). Ich glaube daher, daß sich die Aufgaben der BPS immer mehr auf eine passive Rolle verlagern werden, allgemeine Einhaltung der "Regeln" durch Statuieren von Exempeln (schöner Satz, gell?). Was ich damit sagen will, ist folgendes: Der Softwareautor überlegt sich doch noch während der Programmierphase seines Produktes, welche Chancen es später auf dem Markt haben wird (ich geh' mal davon aus, daß er Geld verdienen will). Und durch die Indizierung der verschiedensten Programme (wie viele sind es eigentlich, Ihr habt vergessen, das aufzuzählen!) kann er sich in etwa ausrechnen, ob es an der BPS vorbeikommt oder nicht. Man stelle sich nun mal vor, wie die Softwarelandschaft ohne ein Kontrollorgan wie die BPS aussähe! Und jetzt überlegt Euch mal, wie sich das (eh schon angeschlagene) Image des "typischen Computerspielers" entwickeln würde: Der gewaltbereite (sexistische, asoziale, rassistische, verhaltensgestörte etc.) Jugendliche, bla bla bla... Klingt irgendwie bekannt, nicht wahr? Daraus könnte man ja eine Forderung an die BPS entwickeln: mehr Öffentlichkeitsarbeit, vor allem im Bereich der Vorstellungen von besonders gelungenen Programmen, vielleicht auch mal hin und wieder eine "BPS-Kolumne" in den betreffenden Zeitschriften und anderen Medien (obwohl ich mich in diesem Brief logischerweise auf den Bereich Computerspiele bezogen habe, gilt das gleiche auch für den neuesten Film von Beate Uhse (besonders gelungen???) oder die neue CD der "Böhsen Onkelz"). Das wär's doch, die Rubrik ASM goes BPS, oder so ähnlich... Spaß beiseite, zurück zum Ernst des Lebens: die Frage des Einflusses und damit der Verantwortung der ASM im Bezug auf die Bewertung kritischer Spiele. Ich glaube, es ist ein Trugschluß, in einer von den Medien so stark geprägten Gesellschaft wie der unsrigen noch davon auszugehen, in der Erziehung klare Grenzen ziehen zu können zwischen Eltern und dem Rest der Welt. Realistisch betrachtet ist es doch so, daß die Kinder (und nicht nur die jüngeren) von den allesumgebenden Medien, allen voran dem Fernsehen, mit einer Heftigkeit und Zielgenauigkeit geprägt werden, daß die Erziehung, die sie von den Eltern erhalten, oft nur noch dazu dient, von außen eingebrachte Verhaltensweisen (soweit sie mit dem Erziehungsverständnis der Eltern nicht übereinstimmen), zu korrigieren... Bisher (und ich hoffe, das bleibt auch mit der "neuen" Crew so) hat die ASM Ihre Rolle gut gespielt: Informationen, sachliche Tests, auch von "bedenklichen" Spielen (Desert Strike zum Beispiel). Die Meinung des Testers in den Bewertungstext solcher Spiele eingeschlossen ("abgesehen von einigen moralischen Bedenken, was den Hintergrund dieses Games angeht,...") genügt meiner Meinung nach. Ich vertraue in der Auswahl der von Euch getesteten Spiele ohnehin auf Eure Erfahrung und Euren Gesamtüberblick in der Szene. Eins aber ist klar: Nie, nie, nie wird in der ASM ein Spiel mit rassistischem Inhalt getestet noch mit einem Wort

erwähnt werden. Mit Totschweigen hat das nichts zu tun, das Übel muß, wie man so schön sagt, an der Wurzel gepackt werden. Damit möchte ich mich dem Frosch, der so gern Cannabis kaut, anschließen und the man without arms and a big electrical penguin on his left shoulder (an dieser Stelle Danke an alle, deren Pseudonyme weniger als drei Silben aufweisen) widersprechen: Ich finde es auch toll, daß die Leser der ASM politisch aufgeklärt sind, und ich bin der Meinung, auch solche Aussagen gehören ins Feedback (mit diesem Brief wäre, sollte er jemals abgedruckt werden, noch so eine drin, hä hä hä)! Eins hab ich nicht kapiert: Ihr sagt, im Zwölfergremium der BPS sitzen auch Beisitzer der Kirchenverbände. Ich schätze mal, aus beiden christlichen Konfessionen. Also nichts gegen den Glauben des einzelnen (nichts gegen die Katholiken, ehrlich!), aber wo steckt die mittlerweile verweltlichte Organisation Kirche (sorry) ihre Nase eigentlich nicht rein? Und warum ist Larry dann nicht indiziert?

H.M. Murdoch

(Anm. d. Red.: Tja, warum sind die Kirchen mit dabei? Sie stellen traditionell einen Teil des kulturellen Lebens dar. Da immer noch ein großer Teil der Bundesbürger Mitglied in einer der großen Volkskirchen ist, gelten diese auch nach wie vor als Autoritäten in kulturellen, moralischen und sozialen Fragen. Und warum eigentlich nicht? Vertreter der Kirchen müssen ja nicht unbedingt von gestern sein und brauchen auch in puncto Spiel und Spaß nicht zwingend aus der allerkonservativsten Ecke zu kommen. Man hüte sich – wie so oft – vor Vorurteilen, das ist jedenfalls meine Meinung. Wen hättest Du denn eigentlich gern in der Indizierungskommission sitzen?

In der offiziellen Indizierungsliste der BPS stehen übrigens weitaus weniger Computer- und Videospiele als Videofilme, und die Bücher machen natürlich den Löwenanteil der Liste aus. Die meisten der zur Zeit 190 indizierten Games stammen aus der Frühzeit der Homecomputer; viele davon sind pubertäre Laien-Machwerke, die nie kommerziell verschieben wurden. Warum "Fossilien" nie aus der Liste verschwinden? Ganz einfach: Hinein oder hinaus kommen Produkte dort nur auf Antrag. Den Antrag auf Aufnahme in die Liste stellen Jugendämter, den Antrag auf Streichung müßten die Hersteller des jeweiligen Produkts einbringen. Was passiert jedoch, wenn die Firma, die etwa ein seinerzeit indiziertes Computerspiel produziert hat, längst pleite ist? Dann bleibt das Spiel auf ewig in der Liste, bis diese eines Tages von Staubdünen überwandert wird.

Die BPS wird auch keine positiven Empfehlungen in puncto Computerspiel abgeben können. Sie wird ja grundsätzlich nur auf Antrag tätig und kann sich immer nur mit Einzelfällen befassen. Die durchweg älteren Damen und Herren des Gremiums tun sich bereits schwer genug damit, moderne Computerspiele so weit zu verstehen, daß sie jugendgefährdende Elemente im Einzelfall klar nachweisen können. Die Prüfstelle wäre mit dem umfassenden Testen von Software ret-

tungslos überfordert. Das ist jedenfalls unser Eindruck.

sz)

ASM gegen Amiga?

(zum Testbericht "Quick in Japan" aus ASM 7'93, Seite 87)
Immer wenn ich Euer Blatt studiere, spüre ich die kleinen Stiche gegen die Amiga (Brotkästen) in den verschiedensten Untertönen wie – "Es ist jedesmal das gleiche: Wird ein Game vom PC auf den Amiga umgesetzt, verliert es an Farben." – "...die armen gebeutelten Amigabesitzer..." – "Die PC-Version wird wahrscheinlich wieder über mehr Farben verfügen, einfacher zu spielen sein..."
Diese Miesmacherei und die Tatsache, daß es Spiele wie X-Wing oder Wing Commander II nur für den PC gibt, veranlaßten mich, eine "ausreichende Grundausstattung" 486/33MHz anzuschaffen. Welch ein Gefühl, WCII zu spielen – aber was ist das?!? Bei mehreren bewegten Objekten auf dem Schirm eine Ruckelgrafik (armer 286/386-Besitzer), und zwischendurch friert schon mal der Screen ein. Abstürze auf dem PC, das kann ja wohl nicht wahr sein! Na, wenigstens habe ich mehr Farben, auch wenn die Farbauflösung in größere Kästchen geformt ist als beim Amiga. Nun, jedes System hat seine Vor- und Nachteile. Ich denke da besonders an die vielen Jump'n'Runs oder Actiongames für den Amiga, in deren Supergrafiken niemand die Zahl der Farben nachzählt. Dafür wird dort zuwenig für die Festplatte gearbeitet.
Ein Thema sind auch die Sounds beider Systeme. Mir geht es eigentlich nur darum, daß Schwächen des PC bei Euch

FEED BACK SPLITTER

Warst Du schon einmal in einem türkischen Gefängnis?

Ein sehr neugieriger Leser

(Anm. d. Red.: Ist das ein filmgeschichtlicher Test? "Unglaubliche Reise in einem verrückten Raumschiff".

kate

Meinst Du mich? Nö, ich kenne zwar ein tolles türkisches Restaurant, aber noch lieber gehe ich indisch essen.

sma)

Kann der schlaue Peter mir vielleicht sagen, wie die Frau von Pontius Pilatus heißt?

Bommel & Todde

(Ööööh – schwere Aufgabe. Wenn Du mir sagst, wo ich den schlauen Peter finde, frage ich ihn. Ganz bestimmt. Entschuldige meine Neugier, aber WAS willst Du eigentlich von der Frau von... – wie hieß er gleich?

sz)

Big Pete, kannst Du nicht mal was anderes tragen als Hosenträger?

Ein Modebewußter

(Tue ich ja jeden Tag. Wenn ich nichts anderes als meine Hosenträger anhätte, wäre ich bestimmt schon ein dutzendmal wegen Erregung öffentlicher Panik angezeigt worden. Und wozu sind Hosenträger laut königlich preußischer Definition da? Um so was wie eine Hose zu tragen, nä? Also: Ohne Hose würden die Dinger auch nicht viel Sinn machen.

sz)



Jürgen Borngießer (jb)

Aus unerfindlichen Gründen am 22. 6. 60 in Hilden/Rheinland geboren, im zarten Alter von zwei Jahren zum Wupper-Taler mutiert. So lala durch die Penne geschleppt, bis Vater meinte: "Junge, lerne was, dann kannste was!" Erst "Strippentrecker" (Elektriker), dann Elektroniker, dann Ausbildung an Computern. Zuerst der legendäre ZX81, dann Commos Brotkiste, dann PC (Segmente? Nein, danke!), dann Amiga – und AUCH PC!. 1987 mit dem Schreiben angefangen, Mitbegründer der legendären AMIGA DOS, dann wieder PC-Zeitschriften, jetzt in den "Deeper Dungeons of Tronic".

1 Was sind Deine Freizeit-Beschäftigungen? Computer, Computer, Lesen, DFÜ, ääh, Computer!
Was machst Du nicht gerne? Sport (sieht man, glaube ich...), Gartenarbeit, Vereinsmeierei.

2 Was spielst Du am liebsten? Tetris auf dem GameBoy (wenn die Telekom meinen Brettpuffer aus der Mailbox wieder gekappt hat...)
Welche Spiele gehen Dir auf den Geist? Kriegsspiele, Nazi-Programmier-Schwachsinn.

3 Deine Lieblingslektüre? Science Fiction (auch Perry Rhodan – Hallo, Wolfgang, wie geht's?), Michael Crichtons Jurassic Park, Das aktuelle Steuerrecht (Keine Knete dem Fiskus!).
Welche Bücher stehen auf Deiner roten Liste? Nazi-Schrott, Mutters Kochbuch, Langenscheidts Latein-Wörterbuch.

4 Welche Musik hörst Du gerne? Alles, was gut gemacht ist, hoffnungsloser Pink Floyd-, Supertramp- und Genesis-Fan, hoffnungsvoller Peter-Gabriel-Fan.
Bei welcher Musik schaltest Du ab? Nationalhymnen, Trash, Tony Marshall, Toitsche Folxmusick.

5 Welche Filme finden Deine Zustimmung? Alles, wo Computer mitgewirkt haben, Science Fiction, Action, abgedrehte schwarze Komödien, Monty Python.
Bei welchen Filmen suchst Du den Ausschalter? Deutsche Heimatfilme, Derrick und Konsorten, SAT1-Samstagabend-Aufklärungsshows für Gehirnamputierte – und was denen noch so fehlt.

6 Was sind Deiner Meinung nach die bedeutendsten Errungenschaften der Menschheit? Computer.
Und was ist der Menschheit größter Fehler? Sie selbst!

7 Was magst Du sonst noch? Vorurteilslose Menschen, meine Eltern, mein Auto, Freunde aus anderen Ländern, Modellbahnen, den "Flo" aus der Grimm-Straße... :-), die Insider-Mailbox und deren Sysop Garry.
Was magst Du nicht? Politiker, rassistische Denkweisen, saudumme Fragen, Bürokraten, Diäten (die im Bundestag und auch sonst).

meistens unter den Teppich gekehrt werden, während der Amiga ständig mit irgendwelchen Schwierigkeiten den Besitzer beglückt.

Gruß, Andreas

(Anm. d. Red.:
Punkt 1: Die einzige wirklich wahre Brotkiste ist der C64 – jawoll!!!
Punkt 2: Gestichelt wird hier gegen alles und jeden; eine Amiga-Antipathie gibt es in der ganzen ASM-Redaktion definitiv NICHT. Und den Artikel, den Du da zitierst, hättest Du vielleicht mal richtig LESEN sollen. Was Vera (genau wie ich ein erklärter Amiga-Fan; immerhin haben wir mal bei der Amiga DOS gearbeitet) da zu "Nippon Safes Inc." geschrieben hat, war, daß sich die Programmierer bei der Amiga-Version ihres Spieles einfach keine Mühe gegeben haben. Für die PC-Umsetzung, so Veras Vermutung, würde man sicher mehr Aufwand treiben. So kommen – obwohl man das auf der "Freundin" auch durchaus trickreicher hinkriegen kann – eben wieder einmal eine farbarme, blassere Optik und ein mieseres Gameplay als in der entsprechenden PC-Version eines Spiels heraus. Solche lieblose Hopplahopp-Programmiererei haben der Amiga und seine Benutzer nicht verdient. Das hat Vera geschrieben und nix anderes!
Daß die meisten Spiele auf dem Amiga "farbloser" erscheinen, liegt im Augenblick noch an den Kompatibilitätsvorgaben, denn "die Games müssen ja auch auf dem A500 laufen", so die herrschende Meinung. Der Grund ist einfach: Während PCler immer dem aktuellen Trend hinterherlaufen müssen, sind die Amiganer anscheinend mit dem wenigen zufrieden, das ein A500 bietet – und das ist zu wenig in Zeiten des A1200. Der entwickelte sich zu einem Renner.
PC- und Amiga-System miteinander zu vergleichen, ist sowieso Humbug. Beide besitzen Spezialgebiete, beide sind für ihre Aufgaben bestens gerüstet und geeignet.

jb)

Frechheit

Eines muß man der ASM-Chefetage lassen: Sie ist außerordentlich mutig, was die Auswahl und Anzahl ihrer neuen Redaktionsmitglieder angeht. In bezug auf den in Ausgabe 8/93 von einer gewissen Vera Brinkmann (?) verfaßten "Testbericht" zum Actiongame "Walker" verursacht dieser Mut zum Neuen jedoch einen dicken Skandal:
Schon der rot geschriebene Einführungstext zeigt, daß die gute Vera offensichtlich die Anleitung des Programms nicht gelesen hat. So spricht sie denn auch von einer Game-Story, die sie gar nicht kennt! Ist dieses Verhalten sonst nicht Kindern vorbehalten?
Sie beurteilt mit lässiger Überheblichkeit ein Programm mit MANGELHAFT, von dem sie nur Teile des 1. Spielabschnittes getestet hat! Zu mehr "...fehlte ihr die Lust!" Unglaublich! Wenn man als treuer Leser der ASM anstelle eines umfassend informierenden Testberichtes lediglich oberflächliches, polemisches Geschwätz antrifft, so hört der Spaß an dieser Stelle auf.
Wo, so frage ich Euch, sind die Hinweise auf Parallax-Scrolling, Extrem-Animation der Spielfigur bzw. "Lemmings"-Animation der Feinde, wo die Beschreibung der Kombinationssteuerung mit aufschaltbarem Fadenkreuz?
Wo steht, daß die Angriffe teilweise listig und mit schwarzem Humor vorgetragen werden bzw. man mit "dumpfem Ballern", wie Frl. Brinkmann ihren Schreibversuch betitelt, keinen Meter weit vorankommt?
Wo wird die Vielzahl der verschiedenen Gegner und ihr teilweise intelligentes Angriffs- und Rückzugsverhalten erwähnt? Euer Frl. Brinkmann spricht von "kleinen Männchen" als Gegnern. Im Klartext heißt das, sie

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Feedback

hat den Test nach ca. 20 Sekunden abgebrochen und ist kaffeetrinken gegangen!
Warum fehlt der Hinweis auf den einstellbaren Schwierigkeitsgrad und auf die Tatsache, daß verbrauchte Energie beim Bestechen eines Teilabschnittes wieder aufgefüllt wird? Grafik und Sound sind derart anfängerhaft bewertet worden, daß man Vera schon fast Vorsatz unterstellen muß!
Ein Blick auf die S. 135 (Bewertungskriterien) hätte Eurer neuen Mitarbeiterin vielleicht geholfen (vielleicht aber auch nicht). Das Allerübelste aber ist, daß von den tatsächlichen Schwächen des Programms (kein Paßwortsystem, keine Extras, keine Continues, wenig Optionen) im Testbericht keine einzige erwähnt wird. Sagt selbst: Darf so etwas einer renommierten Software-Test-Zeitschrift passieren? Ich meine nein. Brutale Ballerspiele wie Walker sind sicher nicht jedermanns Sache, und es gibt Besseres auf diesem Sektor. Trotzdem hat ein Programmtester gefälligst einen objektiven Test abzuliefern, ansonsten gehört er nicht in Eure Redaktion (Zaunpfahl ruft Vera!).
Meinungen gehören ins Meinungskästchen! Mir ist echt unverständlich, wie eine solche Frechheit, die wir Leser mit 7,50 DM bezahlen, das Korrekturlesen überstehen konnte!

Olaf Gaide

(Anm. d. Red.: Deine leicht chauvinistisch angehauchten Anfeindungen lasse ich mal ganz außen vor, denn hier geht's ja nun mal um einen Testbericht und nicht um meine Person. Zum einen solltest Du mir durchaus meine eigene Meinung zugestehen, und ich halte dieses Game nun mal für schlecht. Für die rote Farbe, über die Du Dich im Einleitungstext beklagst, kann ich schon mal gar nichts. Die ist Sache des Layouters, und der interessiert sich für die Spiele nicht, ist also "unverdächtig".
Du kannst ganz beruhigt sein, ich habe dieses Game recht ausführlich getestet und nicht, wie Du mir unterstellst, den Test nach 20 Sekunden abgebrochen. Was die Gamestory anbelangt: Phantasie ist notwendig, aber wieso zum Teufel muß immer ein Stück dunkelster deutscher Geschichte auftauchen? Und noch etwas: "Oberflächliches, polemisches Geschwätz" wird hier niemals stattfinden, wir sind schließlich keine Politiker, Du solltest vielleicht mal zwischen den Zeilen lesen. Das Spiel ist – dazu stehe nicht nur ich, sondern auch die Kollegen Trafford und Borngießer – eine hanebüchene Rumballerei ohne irgendeinen strategischen Anspruch. Die Angriffe werden weder "listig", noch "mit schwarzem Humor" vorgetragen, Dein Verständnis von "schwarzem Humor" benötigt da wohl dringendst eine Überarbeitung. Aber warum streite ich mich rum – wer das Teil kaufen will, soll's kaufen – meine Meinung bleibt: Selbst schuld!

vb)

(Noch 'ne kurze Anmerkung aus dem Hintergrund: Ich habe nichts gegen Ballerspiele, ich habe aber was gegen übertriebenes Gezeter. Die Redaktion kann Kritik vertragen – aber bitte Mensch bleiben. Wir bekommen hier 'ne Unmenge von neuen Spielen, und alle wollen objektiv getestet werden. Klar machen auch wir Fehler, und die darf man uns dann auch aufs Brötchen schmieren. Aber nicht jede andere Meinung muß ein Fehler sein.
Wenn ich auf 'ner einsamen Insel gesessen hätte und "Walker" das einzige Spiel des Jahres gewesen wäre , dann hätte ich ihm – eventuell – 'nen Hitstern verpaßt.
Noch was: Persönliches Anmachen ist unnötig – wenn irgendeiner von uns Zweifel an einem Spiel hat, dann bekommen es mindestens noch zwei weitere zu sehen. Also: Sorry, in diesem Fall bleibt unsere Meinung, wie sie war!

jb)

So wie ein Bi-Ba-Bumerang

Auch wenn der Titel dieses Previews anderes vermuten läßt: Peter Alexander kommt in BUBBA'N'STIX nicht vor, dafür aber ein Stock, der wie ein Bumerang immer zum Knuddel-Helden zurückfliegt.

BUBBA'N'STIX
-Preview-

System: **Amiga**, geplant für: **Mega Drive, Mega CD**, Hersteller: **Core Design**, England.

Eigentlich handelt es sich ja um ein ganz stinknormales Jump'n'Run. Aber wenn man genau hinschaut, so gibt es doch etliche Unterschiede zum sonstigen Spielablauf in diesem Genre. Merke: Es sind manchmal die kleinen Dinge, die ein Spiel erst richtig schön und originell machen.



Gleich gibt's was auf die Nuß



Auf den Kopf die Keule, so entsteht die Beule

Im Falle von **Bubba'n'Stix** sind es zunächst einmal Boni, die nicht wie sonst als Münzen, Diamanten oder Symbole rumliegen, sondern als Mini-Monster auftreten und auf dem Weg durch elf Levels aufgesammelt werden können. Auf besagten Weg macht sich der blonde Held, über dessen nähere Beweggründe ich jetzt noch nichts verraten möchte. Als Inventar besitzt er einen Stock, mit dem sich u.a. Felsbrocken verschieben, Geheimtüren öffnen und Fallen umgehen lassen.

Des weiteren könnt Ihr den Stock in einen Felsen schlagen, so daß er als eine Art Leiter fungiert. Wertvoll ist er als Balance-Hilfe bei einem Hochseilakt, und letztendlich könnt Ihr damit auch Gegner erledigen, indem Ihr ihn einfach über deren Kopf haut oder als Wurfgeschoß auf sie schleudert. Und das gleich aus mehreren Positionen heraus. Per Knopfdruck kommt der Stock immer wieder zu seinem Herrn zurück.

PREVIEW

Besonders gelungen ist eine Szene, in der sich zwei Gestalten unterhalten. Sobald man zu nah dran ist, hören sie mit ihrem Gespräch auf, und man erreicht gar nix. Bleibt man aber in sicherer Entfernung und schickt den Stock auf die Reise, so grabscht sich der eine Typ den Stock und haut ihn dem anderen über den Dez. Die logischerweise entstehende Beule ist dann die Leiter auf den nächsten Felsen.

Was ebenfalls fasziniert, sind die Bäume: Sobald der Held ihnen den Rücken zudreht, erwachen sie zum Leben und öffnen ihre Augen, schaut er sie an, so ist alles, wie es sein soll. Warum das alles so ist und welche Überraschungen **Core Design** noch in sein neues Game gepackt hat, werden wir Euch baldmöglichst verraten.

Vielversprechendes Gameplay

Bubba'n'Stix wird sowohl für Amiga als auch für Mega Drive und Mega CD erscheinen. Bei letzterem wird vor jedem Level eine witzige Animation eingespielt. Uns lag als Preview nur der erste Level der Amiga-Fassung vor, aber der sprudelt schon so vor Witz und Esprit, daß es förmlich nach Hitstern schreit. Wenn das, was sich hier andeutet, in den kommenden Levels beibehalten wird, sich die Grafik noch ein ganz kleines bißchen verbessert und die Begleitmusik vielleicht nicht ganz so oft wiederholt, dann wäre sogar ein "Spiel des Monats" drin.

Aber das sind nur erste Eindrücke – die können oft täuschen, aber auch übertroffen werden. Wir warten jedenfalls voller Spannung auf das fertige Spiel und werden Euch dann sagen, wie wir's finden. In Sachen Originalität hat es auf alle Fälle schon mal ein paar Bonuspunkte gut.

kate

GNOME ALONE

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **International Computer Entertainment Ltd.**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Zwergtronik

Einblicke in das Leben eines Zwergs: ackern, säen, ernten, essen, Schätze finden.

Was mag sich nur hinter diesem Titel verbergen?", frage ich mich, starte das Spiel und werde auch gleich mit dem Vorspann belohnt. Netter Sound, ein MOD schmettert mir über den SoundBlaster entgegen; nebenbei noch ein häßlich-primitiver Vorspann.

Nun folgen die Codeabfrage (einschließlich Antwortsucherei quer durch die Anleitung) und schließlich der doch noch ganz nette Spielbildschirm. Aber um was geht es eigentlich? Überleben! Ihr verkörpert einen Gartenzwerg, der verzweifelt versucht, seinen Garten und sich selbst am Leben zu erhalten. Dabei kreucht und fleucht er über und unter der Erdoberfläche entlang. "Finde die magischen drei Schlüssel", heißt es im Handbuch. Um während dessen etwas zwischen die Zähne zu bekommen, sollte der Zwerg schon mal seinen Acker bestellen (Bestellnummer: 08/15). Dabei muß er ständig irgendwelchen Plagegeistern aus dem Weg gehen: Schnecken, Ungeziefer, Raupen, monströsen Regentropfen...



▲ *Auf den ersten Blick sieht's doch ganz nett aus!*

Ich versuchte nun krampfhaft, meine Spielfigur zu bewegen. Fehlanzeige! Schnell überfliege ich noch mal die (miserable) Beschreibung: Aha, Maus- und Tastatursteuerung! Zu dumm, daß die dort beschriebenen Tasten nicht funktionieren – ich muß erst von Maus auf Tastatur umschalten.

Gesagt, getan: Die anschließenden Fingerverknotungen, die ich ausführe, um den Gnom zu bewegen, müssen heute noch orthopädisch behandelt werden. Nach einiger Spielerei finde ich schließlich heraus, daß man während des Laufens die rechte Maustaste gedrückt halten muß – eine wahre Zumutung, denn mit verkrampft niedergehaltener Taste kann ich die Maus nicht mehr ordentlich führen. Davon abgesehen ist die Maussteuerung sowieso zum Wegschreien...

Von dem anfangs mächtig tönenden Sound habe ich übrigens im weiteren Spielverlauf (vielleicht zum Glück) nichts mehr gehört.

Fazit: Wer Ärger und Mühe nicht scheut, kann sich das Spiel ruhig kaufen. Wenn Ihr einmal mit der Steuerung und dem etwas seltsamen Spielablauf klarkommt, kann Gnome Alone sicherlich recht amüsant sein. Für mich jedenfalls nicht! Rollenspielfans können sich vielleicht an dem zusätzlich beigelegten Game *Abandoned Places* (Test in ASM 3/92) erfreuen. Es scheint das einzig Wertvolle im Karton zu sein. ■

Boris Theodoroff

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	0
Motivation	5
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Have a break I have a dinosaur

PREHISTORIK 2

System: **PC**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Titus Software**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.



◀ *Bonsaiiiiiii! Hab' ich Dich, Du Streifenhörnchen!*

Hunger ist schlimmer als Heimweh oder so. Äh nun, so mal eben bei Mäck Donnls vorbeischauen und einen Hamburger einwerfen, das ging vor ein paar Jährchen noch nicht. Zugegeben, ich meine ein paar Millionen Jährchen...

In letzter Zeit häufen sich Spiele, die in der Entstehungszeit der menschlichen Zivilisation handeln. Da stolpern ein paar Humans über Stock und Stein, Ihr besucht eine Dinosaurierstadt, und, und, und. Bei **Prehistorik 2** handelt es sich um den zweiten Teil eines vorzeitlichen Urwaldabenteuers mit neuen Überraschungen (den ersten Teil stellten wir in ASM 7/91 vor). "Back to Hungerland" lautet der Untertitel dieses Spiels. Und worum geht es? Hunger! Na klar, wer groß und stark sein will, muß kräftig futtern.

Nachdem Ihr das Programm gestartet habt, macht sich erst einmal das mangelnde Vertrauen der Firma Titus Software in ihre Kunden bemerkbar: Kopierschutz! Ohne Originaldiskette geht da nichts. Zwar läuft das Spiel auf der Festplatte, Ihr müßt aber die Disk 1 ins Laufwerk schieben, um dem Programm Euer legales Anliegen zu beweisen. Eine Codeabfrage, bei der man sich den Zettel an die Wand pinnen kann, fände ich praktischer.

Dann dröhnt erst einmal ein fetziger Song aus dem SoundBlaster – wow, alles digitalisiert! Nach Tastendruck geht's los: Kurz scrollt eine Übersichtskarte vorbei, um Euch zu vermitteln, welcher Weg noch vor Euch liegt. Nun rennt Ihr nach typischer Jump'n'Run-Manier vom Startpunkt los und hämmert mit Eurer Keule auf jeden gefräßig dreinblickenden Säbelzahntiger (oder was diese gelb-braunen Pelztiere auch immer darstellen sollen) ein.

Verschiedenen anderen Tieren begegnet Ihr auf Eurer Suche nach der großen Schatzkammer ebenfalls: Mini-Dinosauriern, Adlern und braunen Pelzträgern, die mich etwas an einen gewissen Whookie erinnert haben. Aber Vorsicht: Genau wie Ihr sind diese Viecher auf Nahrungssuche und betrachten Euch als potentiellen Leckerbissen. Um neben der Prämie für das Wegkloppen der Feinde noch einen Bonus zu ergattern, könnt Ihr vorher noch ein wenig mit ihnen spielen. Je öfter Ihr den Biestern auf den Kopf springt, bevor Ihr sie weghaut, desto höher der Bonus. Solltet Ihr aber getroffen werden, wird Euch ein Herz (3 Herzen = 1 Leben) abgezogen.



▲ *Neues Spiel, neues Glück ...*

Aber: Rache ist Blutwurst! Erlegt Ihr jetzt den Täter, zerspringt er in 6 Knochen, die Euch, wenn Ihr sie einsammelt, das abgezogene Herz zurückbringen.

In jedem der 10 Levels sind Bonus-Fressalien und Geheimgänge versteckt. Entdecken könnt Ihr sie, wenn Ihr mit der Keule mehrfach auf den Boden, eine Wand oder einen Fels kloppt. Staubt es dabei kräftig, kommt die Überraschung gleich.

Das Spiel ist komplett mit digitalisiertem Sound und Effekten für den SoundBlaster ausgelegt. Zum ersten Mal habe ich beim Spielen das typische Amiga-Feeling bekommen. Es kratzt zwar etwas, aber PC ist eben nicht Amiga.

Die Steuerung ist spitze! Keine Fingerverknotung auf der Tastatur und keine eckigen oder trägen Bewegungen. Echt Keen-mäßig. Prehistorik 2 läuft auch auf langsamen Rechnern. Auf einem 286er mit 12 MHz hatte ich nicht die geringsten Probleme. Die Grafik ist gut gezeichnet, und detailreich animiert.

Alles in allem ein saugutes Spiel. Nur der widerliche Kopierschutz hat mich in der Rubrik *Spielablauf* von der besten Wertung abgehalten! Übrigens ist dem Game eine spielbare Demo-Version eines ebenfalls netten Jump'n'Run-Spiels namens *Super Cauldron* beigelegt. ■

Boris Theodoroff

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Immer feste drauf!

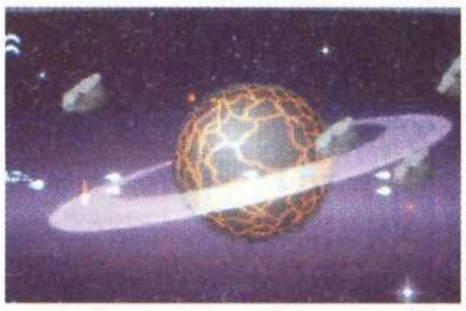
PROJEKT X

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 40 DM**, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

Ballerspiele gibt's wie Sand am Meer, das macht aber nix, hier kommt noch eins daher.

Das Handblatt zu Project X von Team 17 meldet: "It's the same old story..."; und deshalb spare ich mir die auch. Oder braucht jemand zu einem Ballergame eine Story?

Drei verschiedene Flieger stehen zur Verfügung, jeder mit anderen Eigenschaften. Zwei Schwierigkeitsstufen machen dem Spieler das Überleben schwer. Geballert wird auf alles, was sich bewegt, und bewegen tut es sich gut und schnell! Der Sound ist okay, die digitale Sprachausgabe kommt gut. Stellenweise ist der Flieger ein wenig zu lahm (oder die Gegner sind etwas zu schnell). Ansonsten macht das



▲ *Heiße Action und gute Grafik*

Game Spaß und läuft auch auf dem Redaktions-1200er ohne Mucken. Fein gemacht! ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Familienbande

THE FIDGETTS -Preview-

System: **GameBoy**, Hersteller: **Elite Systems Limited**, England, Muster von: **Hersteller**.

PREVIEW

Wie bei Disneys beliebtem Mäusekind Feivel, dessen Eltern auszogen, um Amerika zu entdecken, habt Ihr es auch bei den Fidgetts mit einer sehr abenteuerlustigen Mäusefamilie zu tun. Papa Fidgett hat das triste Landleben satt. Er entschließt sich eines Tages, mit Frau und Kindern – Frankie und Freddie, einem Zwillingsmausepärchen – in die große, weite Welt aufzubrechen. Die Reise kann beginnen, und es kommt wie es nun mal kommen muß: Bei einer kleinen Panne kommt ein Zwilling abhanden. Nun ist guter Rat teuer. Doch Frankie begibt sich auf die Suche nach Freddie.

Hier steigt Ihr ins Geschehen ein und helft Frankie bei der Suche. Abwechslung bieten The Fidgetts allemal, denn Puzzle-Zonen, Actionsequenzen und Bonussektionen sorgen für reichlich Kurzweil. Bis Weihnachten müßt Ihr Euch jedoch noch gedulden, bis das Game verfügbar ist. ■

vb

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **DM**, Hersteller: **Konami**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden

Das Geheimnis der Ninja-Miezekatzen

Schräge Hintergrundgeschichten gibt es zuhauf. Die meisten sind recht abgedroschen und wenig originell. Da sind Ninja-Katzen, die die Fähigkeit der Gestaltwandlung beherrschen und obendrein noch die Leibwache einer schönen, jedoch entführten Prinzessin sind, ein ganz anderes Kaliber!

Die eigentlichen Helden von Mystical Ninja sind Kid Ying und Dr. Yang, die sich aus purer Langeweile in den finsteren Wald hinter dem Dorf begeben und das dort gelegene Spukhaus aufsuchen. Dort residiert – Gerüchten zufolge – eine Geisterlady, die nichts lieber tut, als Teller auf Stöckchen zu balancieren oder sie auf nichtsahnende Passanten zu schleudern.

Ihr merkt schon, hier geht es ziemlich fernöstlich zu: Ninjas, klassische japanische Akrobatik und so weiter. Daß die ganze Geschichte übermäßig ernst ausfällt, braucht Ihr jedoch nicht zu befürchten. Hier kommt an allen Ecken und Enden die Parodie durch, und so lustig wie die Geschichte der Ninja-Katzen beginnt, so spaßig geht sie auch weiter.



▲ *Ein Königreich für einen Ponton*

Die Geisterlady ist tatsächlich nichts anderes als solch ein Miezekätzchen. Der kleine Vierbeiner hat, wie es so seine Natur ist, ein bißchen die Gestalt gewandelt und wird nun durch böse Kräfte daran gehindert, sich wieder zurückzuverwandeln. Obendrein hat er dann auch noch ein wenig das Gedächtnis verloren und geht voll und ganz in seiner neuen Rolle als 'Geisterfrau von Horo-Horo' auf. Bis Kid Ying und Dr. Yang aufkreuzen...

Das Wandern ist des Ninjas Lust

Die beiden haben schon einen beschwerlichen Weg durch den ganzen Ort Horo-Horo hinter sich. Diese Strapaze bleibt auch Euch nicht erspart, denn Ihr sollt Kid Ying steuern und, so ein solcher zugegen ist, ein Freund den Dr. Yang. Beschwerlich ist der Weg durch den Ort deshalb, weil an allen Ecken und Enden der Siedlung auf einmal bösartige Gestalten auftauchen: Fiese Samurais, böse Lohnkrieger und andere miese Typen machen den beiden das Leben schwer.



▲ *Drei Portionen Sushi zum Mitnehmen, bitte!*

Aber man ist ja zum Glück nicht wehrlos. Kid Yings Arsenal enthält eine Pfeife (eine Schmauch-Rauch-Pfeife), die er seinen Gegnern über die Fontanelle biegen kann, ein mit scharfen Metallzacken verziertes Jojo und sogenannte Lethal Coins, mit denen er um sich werfen kann. Dr. Yang bedient sich bei der Beseitigung böser Buben einer Panflöte (heute mal 'El Condor Pasa' statt 'Spiel mir das Lied vom Tod'), des klassischen Ninja-Wurfsterns und einer handelsüblichen Party-Tröte.

Entführungs-Schnelldienst

Daß der Entführungs-Schnelldienst wieder am Werk war, merken die beiden Helden, sobald die Geisterlady von Horo-Horo bezwungen ist. Dann verwandelt sie sich wieder zurück in ihre Katzengestalt und erzählt erst einmal die traurige Geschichte der braven, jetzt jedoch entführten Prinzessin. Da gibt es natürlich kein Halten mehr, und mit vollem körperlichem Einsatz geht es auf zur Rettungsaktion.



▲ *Des Ninjas Freude: Kämpfchen mit Pfeife, Jojo und Panflöte*

Durch zehn teilweise aus mehreren Sub-Levels bestehende Szenarios führt der Weg, der nicht nur mit reichhaltiger Action gepflastert ist, sondern an dessen Rand auch reichlich kleine Häuschen stehen, die durchsucht sein wollen. In ihnen befinden sich Läden, Spielhallen (hier könnt Ihr als Spiel im Spiel auch einmal eine schnelle Runde Break Out hinlegen), Reisebüros, Schnellimbisse, Pizzerien, Hotels, Wahrsager und noch einige andere, nicht minder schräge Sachen.

Auch wenn sich das alles recht verrückt anhört (und das auch tatsächlich ist), handelt es sich dabei doch um wichtige Facetten des Spiels, die beim Bewältigen der Rettungsaktion recht hilfreich sind.

Bereitet Euch schon einmal auf eines der verrücktesten Spiele vor, die Euer SuperNintendo je zu schlucken bekommen hat. Obendrein ist die ganze Aufmachung extrem knuddelig und trotz deftiger Action recht unbrutal (ja, Ihr könnt auch mal Euren kleinen Bruder spielen lassen, ohne Euch den Unmut Eurer Eltern zuzuziehen).

Ich persönlich finde Mystical Ninja schwerstens gut und habe an sich nur einen kleinen 'Mangel' feststellen können: Durch den recht niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad ist das Game eher für Einsteiger zu empfehlen, denn ein Profi hat es allzuschnell durchgespielt. Und das ist schrecklich schade. Schnüff! ■

tl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Ich geb' Gas, ich will Spaß!

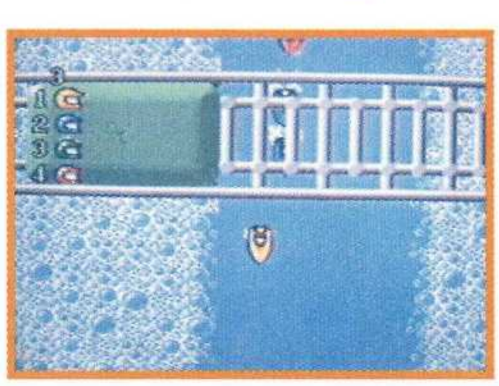
MICRO MACHINES

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Codemasters**, England, Muster von: **Hersteller**.

Einfaches Spielprinzip aufgepeppt: Micro-Machines macht Laune.

Es war einmal... Nein, in diesem Fall fängt mit diesen Worten kein Märchen an, sondern ein Spieletest. Also noch mal von vorne:

Es war einmal ein Spielautomat namens Super Sprint. Eine Rennstrecke wurde von oben gezeigt, und Autos, so klein, daß man sie kaum erkennen konnte, düsten darüber. Es gab eine Taste zum Beschleunigen, eine zum Bremsen (die sowieso nur Angsthasen



▲ *Mit dem Rennboot durch die Badewanne*

benutzten) und zwei zum Rotieren des Wagens, der einen starken Hang zum Schlittern hatte. Warum das Game Spaß gemacht hat, ist bis heute unergründet. Sicher ist nur: Es hat Spaß gemacht.

Und dann kam eine Softwarefirma namens Codemasters. Die bescherte uns eine Kopie zum Taschengeldpreis für alle gängigen 8-Bit-Rechner und nannte sie Grand Prix Simulator. Es folgten BMX Simulator, Jet Bike Simulator und zahlreiche andere, alle mit demselben Spielprinzip.

Warum ich das alles erzähle? Eben die genannte Softwarefirma hat jetzt für das Mega Drive Micro Machines veröffentlicht. Ratet mal, worum es geht... – richtig, Ihr steuert ein Auto.

Diesmal ist alles ein bißchen größer, das Spielfeld scrollt. Und es gibt unterschiedlich clevere Computergegner. Oder (auch unterschiedlich clevere) menschliche Gegner und von Runde zu Runde wechselnde Fahrzeugtypen sowie wirklich skurrile Hindernisse. Die Rennen finden nämlich unter anderem auf Billardtischen, am Strand, in der Badewanne (mit Mini-Booten) oder auf dem Schreibtisch statt.

Deshalb sind die Hindernisse Sandburgen, Billardkugeln, Bleistiftspitzer oder Ringbücher, über die man hinwegschanzen kann.

Die Head-to-Head-Option ist ein besonderer Spaß. Hier geht es nicht darum, eine möglichst gute Endplazierung zu erreichen, sondern den Gegner möglichst oft abzuhängen. Einen Punkt gibt es immer dann, wenn man so viel Vorsprung hat, daß der Kontrahent nicht mehr auf dem Bildschirm ist.

Wie gesagt: Die Spielidee hat einen Bart wie einst Mohammed. Sie ist jedoch nett aufgepeppt. Micro Machines ist kein Spiel, das man stundenlang am Stück spielt. Aber man holt es immer mal wieder für eine Runde zwischendurch raus. Nicht immer. Aber immer öfter. ■

al/ddf

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

F 15 II
-Preview-

System: **Mega Drive**, Hersteller: **Microprose**, 82319 Starnberg, Muster von: **Hersteller**.

Vom Himmel hoch

Keiner fliegt sich feiner als der F 15 Strike Eagle II. Das durfte der klassische Flugsimulator schon auf den gängigsten Homecomputer-Systemen beweisen. Nach dem Frontalangriff auf den Nintendo-Konsolen macht der schwerbewaffnete Flieger nunmehr auch auf dem Mega Drive mobil.

Was eben noch ein kleiner roter Punkt auf dem Radar war, erscheint jetzt langsam auch im Sichtbereich. Sofort spricht das Laser-Zielsystem an und projiziert ein dreidimensionales Abbild des potentiellen Gegners auf den Monitor. Aha, eine Mig. Die gehört zweifelsfrei zur gegnerischen Seite und kann mit zwei "Fire and Forget"- Raketen zur Strecke gebracht werden. Noch ein kurzer Blick über die Schulter, jawoll, Gegner brennt, und der Pilot steigt gerade per Fallschirm aus.

Mega Flyer

Auch bei der Mega-Drive-Variante von **F 15 II** hat man sich einiges einfallen lassen, um trotz des geringen Speicherplatzes und der eingeschränkten Steuerungsmöglichkeiten ein wenig Spielspaß



▲ *Luftkampf in vier Schwierigkeitsstufen*

aufkommen zu lassen. Über fünf real existierenden Schlachtfeldern wie Lybien, Vietnam, dem Golf oder Europa muß der ambitionierte Jungpilot in über 100 Einsätzen beweisen, daß er seinen Vogel beherrscht.

Wenn das Mega Drive Polygone und Vektoren bewegen soll, wird es immer ein wenig hakelig. Zu wenig Rechenpower, kein Speicherplatz und Einschränkungen an allen Ecken und Enden. So sieht auch die Grafik des Strike Eagle auf dem ersten Blick ziemlich mager aus. Die strikte Verwendung weniger Farben und die grobe Auflösung kommen jedoch direkt der Geschwindigkeit zugute.

Aufgrund der Verwendung von Vektoren sind so feine Dinge wie ein Blick nach hinten oder über den rechten Flügel möglich, und wenn man ein Ziel verpaßt hat, fliegt man einfach zurück und versucht einen zweiten Anlauf.

Wer sich schon immer darüber geärgert hat, daß eine umfangreiche Flugsimulation auf dem Mega Drive "technisch gar nicht möglich" ist, sollte sich Microproses neues Modul einmal ansehen und sich eines besseren belehren lassen. ■

tom

OUTRUN 2019

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Sega**, 22085 Hamburg, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Keep on trucking

Im Jahr 2019 redet keiner mehr von Ölkrisen. Autos sind Mega-PS-stark und haben statt des Kofferraums ein Raketentriebwerk, mit dessen Hilfe der Fahrer, falls es auf der Straße zu hektisch wird, zur Not auch ein Stück fliegen kann.

Bleifuß ist angesagt bei Segas neuestem Drive'em away. Im Jahr 2019 hat sich nicht viel geändert, was das Fahren anbelangt. Wie bei "herkömmlichen" Outrun-Versionen braust der Spieler mit einem schicken Sportwagen über diverse Pisten im Querstreifenlook und versucht, möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu kommen.

Bemerkenswert und charakteristisch ist das vertikale Scrollen des Blickwinkels, wenn man beispielsweise über einen Berg knattert. Statt des obligatorischen Ferraris steuert man neuerdings ein recht futuristisch anmutendes Raketenfahrzeug. Bei Erreichen der Maximaldrehzahl setzt der Raketenboost ein, und der Fahrer kann kleinere Hindernisse –



▲ *Ich geb' Gas, ich such' Spaß*

wie Baustellen oder andere Fahrzeuge – überspringen und im Zweifelsfall sogar – mit ein wenig Glück – eine Abkürzung nehmen, indem er im Freiflug die Straße wechselt.

Die anzufahrenden Punkte sind Städte oder Sehenswürdigkeiten, die bereits aus den Vorgängern bekannt sind und ein wenig Sci-Fi-mäßig aufgepäppelt wurden. Sinnigerweise mußte der Schwarzwald einer vom sauren Regen zerfressenen Trauerlandschaft weichen. Sag noch mal einer, Spieledesigner würden nicht mitdenken.

Sogar die Kontinentaldrift wurde mit einkalkuliert. So ist es ohne weiteres möglich, trockenen Reifens von Tokio nach New York zu kommen oder die Strecke Stockholm-Matterhorn-Südpol-Honkong in einem Rutsch durchzufahren. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	5
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPERSERVICE
Software Discount Mann

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-anfragen erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 69,90 / DM 89,90**
Lands of Lore	**PC**	**DM 89,90**
Pirates Gold	**PC**	**DM 99,90**
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 94,90**
Sam & Max	**PC**	**DM 99,90**
Jurassic Park	**Amiga / PC**	**DM 59,90 / DM 74,90**
Aces over Europe	**PC**	**DM 89,90**
Rebel Assault	**PC**	**DM 99,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
1869	DV	74,90	89,90
A-Train	DV	99,90	99,90
A.T.A.C.	DA	89,90	99,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90
Aces over Europe	DV	i.V.	89,90
Aces of the Pacific			79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		99,90
Arabien Nights		64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	i.V.
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90
Battle Chees 4000	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondar			79,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows		54,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90
Burrasic Park		i.V.	i.V.
Burning Steel	DV		89,90
Burntime		i.V.	i.V.
Buzz			89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Car and Driver	DA		74,90
Castles 2	DA		69,90
Chaos Engine	DA	69,90	
Civilization	DV	74,90	84,90
Comanche	DV		84,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		129,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90
Day of Tentacle	EV	i.V.	74,90
Day of Tentacle	DV		94,90
Der Patrizier	DV	79,90	89,90
Desert Strike	DA	69,90	
Die Schöne und das Biest	DV		89,90
Dogfight	DA	89,90	89,90
Doom			i.V.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	74,90	89,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90
Elisabeth 1.	??	i.V.	i.V.
Elite 2	DA		i.V.
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90
Falcon 3.0	DA		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Fields of Glory	??		99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	69,90	74,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90
Freddy Pharkas	DV		79,90
Front Page Football	DA		79,90
Goal!	DA	69,90	69,90
Goblins 2		59,90	64,90
Gunship 2000	DA	89,90	99,90
Gunship 2000 Senario		74,90	89,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		99,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90
Humans		54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		99,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90
Island Dr. Brain	DV		74,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		84,90
Jurassic Park		59,90	74,90
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		89,90
Lands of Lore	??	i.V.	89,90
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90
Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	89,90
Lemmings 2	DA	69,90	89,90
Links 386 Pro	DA		99,90
Links Banff			49,90
Links Barton Creek			49,90
Links Bay Hill			49,90
Links Belfry			49,90
Links Bountiful			44,90
Links Firestone			44,90
Links Hyatt Dorado			49,90
Links Mauna Kea			49,90
Links Pinehurst			44,90
Links Tron North			44,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		99,90	99,90
Lost Treas. 2			99,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	
Might & Magic 3	DV	79,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		94,90
Monkey Island 1	DV	74,90	89,90
Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Morph		49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	i.V.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	69,90	74,90
Pinball Fantasiea	DA	69,90	i.V.
Pirates Gold	??		99,90
Populous 2	DA		89,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager		54,90	59,90
Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90
Railroad Tycoon Deluxe			99,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Rebel Assault			99,90
Red Baron	DV		74,90
Red Baron + Data			89,90
Return of Phantom	DV		99,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL			74,90
SWOTL Datas			i.V.
Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90
Shadow the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90
Sherlock Holmes	DV		99,90
Suttle	DA	54,90	64,90
Silent Service II	DA	89,90	94,90
Sim Life	DV	i.V.	99,90
Space Hulk	DA	84,90	94,90
Space Quest 5	DV	i.V.	89,90
Street Fighter 2	DA	69,90	79,90
Strike Commander	DA		99,90
Strike Commander Speech	DA		49,90
Strike Commander + Speech	DA		139,90
Stunt Islands	DA	i.V.	99,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	69,90	69,90
Task Force 1942	DA		99,90
Terminator 2029			99,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
The Greatest	DV	69,90	79,90
The Legacy	DV		89,90
The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Tornado		i.V.	i.V.
Transarctica	DV	69,90	69,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 6	DA	69,90	
Ultima 7	DV		99,90
Ultima 7 Data			49,90
Ultima 7 II	DA		99,90
Ultima Underworld 1	DA		79,90
Ultima Underworld 2	DA		84,90
Unlimited Adventures	??	i.V.	i.V.
Veil of Darkness			84,90
WWF European Rampagne		54,90	59,90
Walker	DA	64,90	i.V.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf	??	69,90	74,90
Wing Commander 1		34,90	54,90
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		94,90
Wing Commander 2	DV		99,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Wing Commander Speech			49,90
Wizardry 7	DV	89,90	99,90
X-Wing	DA		94,90
X-Wing Data	DA		49,90
X-Wing + Data	DA		129,90
Xenobots	DA		94,90
Zool	DA	39,90	54,90

CD-Rom

7th Guest	139,90
Battle Chess	i.V.
Chessmaster 5 Billion and One	89,90
Der Patrizier	99,90
Inca	109,90
Indiana Jones 4	i.V.
Legend of Kyrandia	i.V.
Space Quest 4	74,90
Hot News	29,90

Mega Drive

Alien 3	dt.	114,90
Flashback	dt.	124,90
Shining Force	US	124,90
Tiny Toons	dt.	99,90

Super NES

Alien 3	dt.	129,90
B.O.B.	dt.	119,90
Bubsy	US	119,90
Desert Strike	dt.	109,90
Final Fight 2	US	114,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	129,90
Jungle Strike	US	i.V.
Star Wing	dt.	114,90
Street Fighter	dt.	94,90
Super Bomberman	US	i.V.
Super Mario Kart	dt.	94,90
Super Propotector	dt.	109,90
Super Star Wars	dt.	119,90
Super Turrican	US	119,90
Techmo NBA Basketball	US	134,90
Mortal Combat	dt.	i.V.
Ultima 6	US	i.V.
Jurassic Park	US	i.V.
Wing Commander Special Operations	dt.	139,90
WWF 2 Royal Rumble	dt.	139,90

Soundkarten / Zubehör

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00

Joystick

Gravis Pro	84,90
Thrust Master	159,90
Gamepad	54,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!



MEGA
ASM
PACK
Viele, viele
bunte Hefte ... –
für wenig Geld!
Jahrgang 1989 komplett
nur 60,– DM
Jahrgang 1990 komplett
nur 60,– DM
Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 66,– DM
Jahrgang 1992 komplett
nur 69,– DM
aktueller software markt
inklusive Sammelordner
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
GAMES VON MORGEN
nur so lange Vorrat reicht!
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

Skate-Dino

BABY T-REX

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **LaserBeam**, England, Muster von: **Hersteller.**

Mir ist ja schon so einiges untergekommen, aber ein skateboardfahrender Dino??? Und es gibt ihn doch: Baby T-Rex.

Seit Steven Spielbergs Jurassic Park, der dieser Tage in den Kinos angelaufen ist, grassiert das Dinofieber. Die Welle, die vor einiger Zeit in den USA für ein Ankurbeln der Wirtschaft gesorgt hat, ist über den großen Teich nach Deutschland und auch nach England geschwappt. Das englische Label LaserBeam – ein Sproß des bekannten, australischen Stammhauses Beam, das sich durch Spiele wie ShadowRun und MechWarrior einen Namen gemacht hat – ist mit Baby T-Rex auf den Dinosaurierzug aufgesprungen.

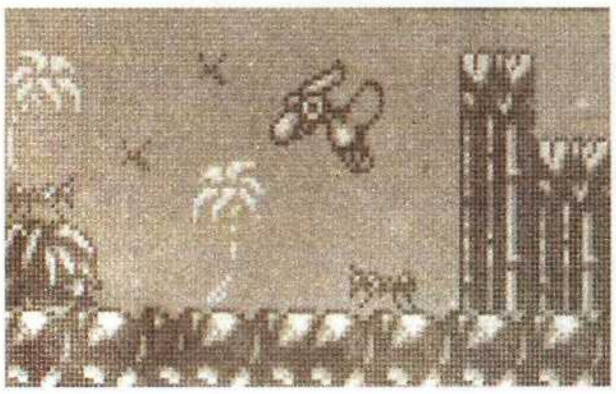
Der Held unseres Spiels ist ein kleiner, wuseliger Minidino, der seine Umgebung auf einem Skateboard unsicher macht. Hat er sein Board erst mal unter den Klauen, heißt es nur noch: Ohren angelegt, in windschnittige Haltung gegangen, und schon kann der nächste Geschwindigkeitsrekord aufgestellt werden.



Aber Spaß beiseite: Baby T-Rex ist ein nett gemachtes Plattformspielchen, das jedoch nicht unbedingt aus dem Genrerahmen fällt. Der kleine Kerl und die anderen Spielfiguren sind auf dem GameBoy-Display gut zu erkennen. Die kurzen Anims, wenn der Spieler seinem arg gebeutelten Game-Boy-Daumen mal 'ne Pause gönnt, sind recht witzig gemacht: So jongliert unser Minidino, wenn es ihm langweilig ist, kurzerhand mit ein paar Bällen. Die Handlung ist nicht unbedingt umwerfend: Dinos Freundin wurde entführt, und er folgt ihrer Spur. Ihr steuert entweder allein oder zu zweit den kleinen Dino durch insgesamt vier Welten mit jeweils drei Levels. Auf seiner rasanten Skateboardfahrt muß Dino möglichst viele Bowlingkugeln einsammeln, mit denen er sich gegen seine Gegner zur Wehr setzt.

Kritisch wird's bei einigen gemeinen Fallen, die Dinos Weg kreuzen. Aber wie heißt's so schön: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Trotz dieser kritischen Anmerkungen: mir hat der knuddelige Baby T-Rex gefallen. ■

vb



▲ ***Allerlei Viehzeug unterwegs***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Schatzsuche

PRE VIEW

DR FRANKEN 2 -Preview-

System: **GameBoy**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Hersteller**.

Franky ist in großen Nöten: kein Geld mehr in der Kasse und deshalb ohne Strom. Was also tun? Der knickerige Dr Frankenbone hatte doch irgendwas von einem Schatz erzählt. Das könnte meiner arg gebeutelten Marie schon aus der Bredouille helfen. Also frisch ans Werk und munter drauflos gesucht.

Bei **Dr Franken 2** müßt Ihr Euch durch die unterschiedlichsten Räume durchhüpfen und -kämpfen, alles mögliche dabei einsammeln und natürlich nicht vergessen, Euch gegen die sehr zahlreich vertretenen Monster zur Wehr zu setzen. Neben den üblichen Jump'n'Run-Tätigkeiten ist aber auch Euer Verstand gefragt, denn manche Stellen lassen sich nur durch Knobelei lösen. Ihr müßt also schon Eure Schaltzentrale in Gang setzen, wenn Euch beispielsweise ein komischer Gegenstand vor die Füße fällt. In der fertigen Version werden über 100 Räume und Örtlichkeiten auf Euch warten. Ihr könnt also jetzt schon gespannt sein, wie das Spiel aussehen wird. ■

vb



▲ ***Ganz schön gruselig hier***

unglaublich **Bazar**

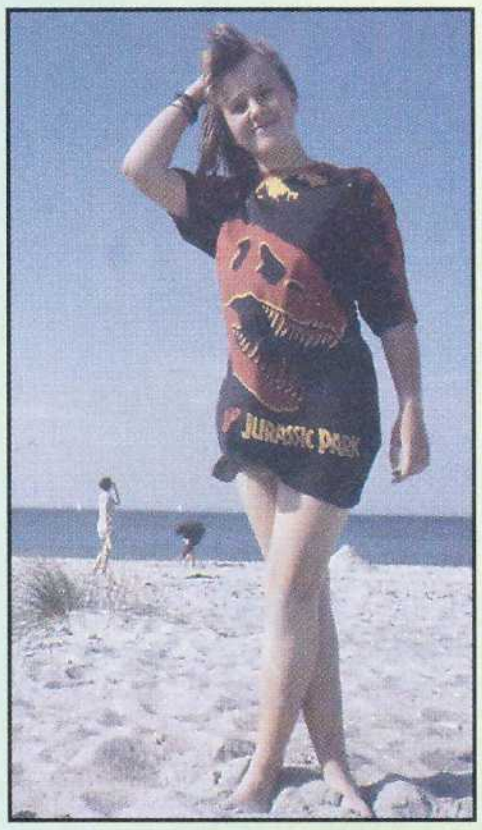
Jurassic Park

T-Shirts, Sweatshirts und Dinosaurier-Modelle



Sweathshirt mit großem Jurassic Park-Motiv auf der Vorderseite

49,95



Jurassic-Shirt mit supergroßem Dinomotiv

29,95



Jurassic-Shirt mit 6 Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

29,95



Pteranodon, Länge 18 cm, Flügelspannweite 48 c, Maßstab 1:13

18,95



Triceratops, Länge 36 cm, Höhe 14.5 cm, Maßstab 1:13

29,95

Achtung

Detailgenaue Dinosaurier-Bausätze als maßstabsgetreue Plastikmodelle



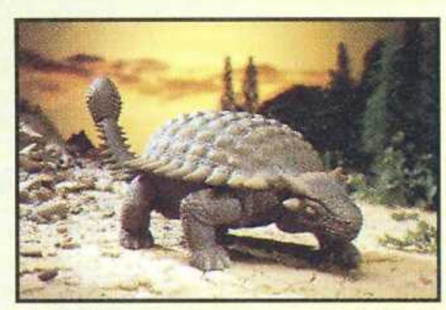
Mammut, Länge 42 cm, Maßstab 1:13

29,95



Tyrannosaurus, Länge 69.4 cm, Höhe 49.7 cm, Maßstab 1:13

59,95



Ankylosaurus, Länge 26.7 cm, Maßstab 1:13

24,95



Allosaurus, Länge 32.6 cm, Höhe 25cm, Maßstab 1:13

29,95



Styracosaurus, Länge 35.2 cm, Höhe 17.6 cm, Maßstab 1:13

29,95



Dimetrodon, Länge26.7 cm, Höhe 8.9 cm, Maßstab 1:13

25,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Bazar brand-heiss

Don't Panic-Shirt



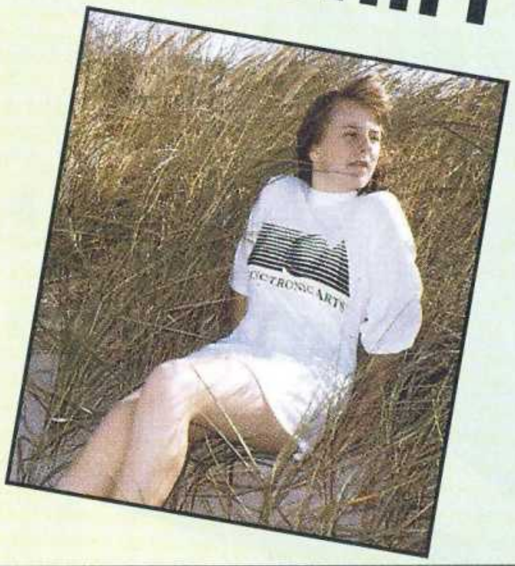
Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

23,95

Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

23,95

EA-Shirt



Bitmap-Shirt

28,95

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle. Tolles Design, ein muß für jeden Computerfreak!



Turrican-Shirt

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv.



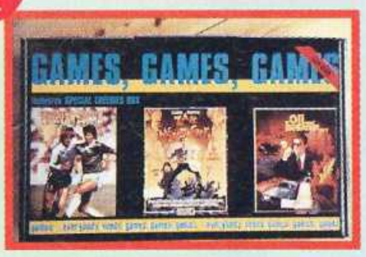
24,95

---

1 **AMIGA-KOFFER** mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph **69,95**



4 **C64-Koffer** mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium **49,95**



2 **AMIGA-KOFFER** mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam **99,95**



5 **PC-KOFFER** mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion **99,95**



6 **PC-KOFFER** mit Zak McKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer **49,95**



3 **AMIGA-KOFFER** mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll **49,95**





7 **AMIGA-KOFFER** mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion **79,95**

Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

59,95



NEU!!



8 **PC-KOFFER** mit Loom, Zak McKracken und Monkey Island **79,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Bazar

top-aktuell

Science-Fiction-Corner



Star-Wars Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95



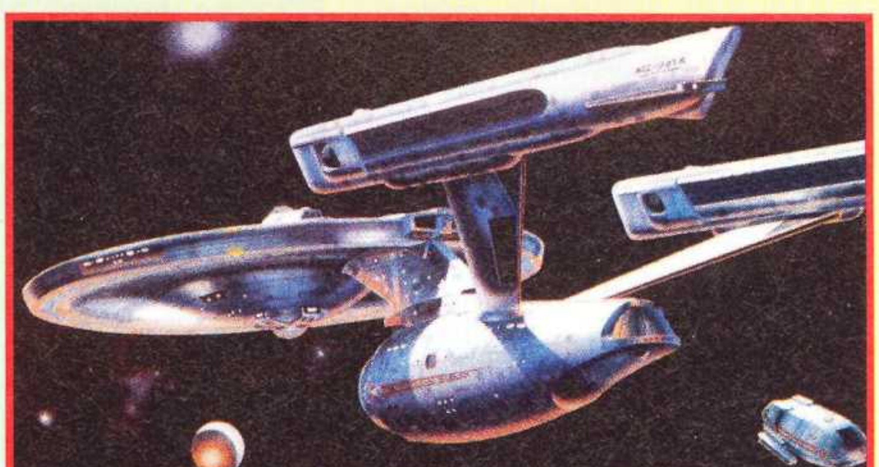
Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur **49,95**





Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur **27,95**



AT-AT Klebemodell

nur **37,95**



Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur **27,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

mega-günstig Bazar

Apidya von Chris Hülsbeck **24,95**





Whale's Voyage
Maxi-CD Soundtrack

14,95

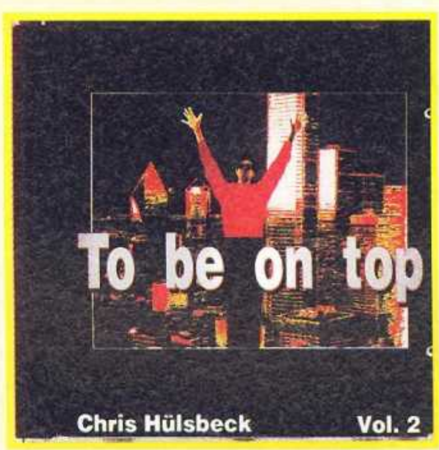
NEU!!

3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für **34,95**





Shades für **28,95**



To be on top für **29,95**



3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für **34,95**



Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt" **29,95**



"Reggae Nights Vol. 2" **29,95**



Bob Dylan, "Greatest Hits" **21,95**

Aufgepaßt! CDs CDs

R.E.M., "Everybody Hurts" (Maxi-CD)	**11,95 DM**
Frankfurt Trax, "House of Phuture" (17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)	**29,95 DM**
Simon & Garfunkel, "Greatest Hits" (inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)	**29,95 DM**

Michael Jackson, "Dangerous" **29,95**



Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite" (über 70 Minuten heiße Musik)	**29,95 DM**
Singles "Original Soundtrack" (Die Musik zum aktuellen Kinofilm)	**29,95 DM**
Headful of Rock (limitierte Auflage zum Superpreis)	**12,99 DM**

Wing Commander (Amiga)



in Deutsch **47,95**

oder Englisch **34,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

super-stark **Bazar**

Elektronik-Ecke



Geisterhafte bläulich-violette Blitze erstrahlen in der Kugel, die Du wie ein Magier mit der Hand ablenken kannst.

139,–

Magierkugel



10 Spiele für unterwegs. Spielfelder zum Durchscrollen, magnetische Figuren: komplettes Schachspiel, Halma, ...

Magnetic-Games

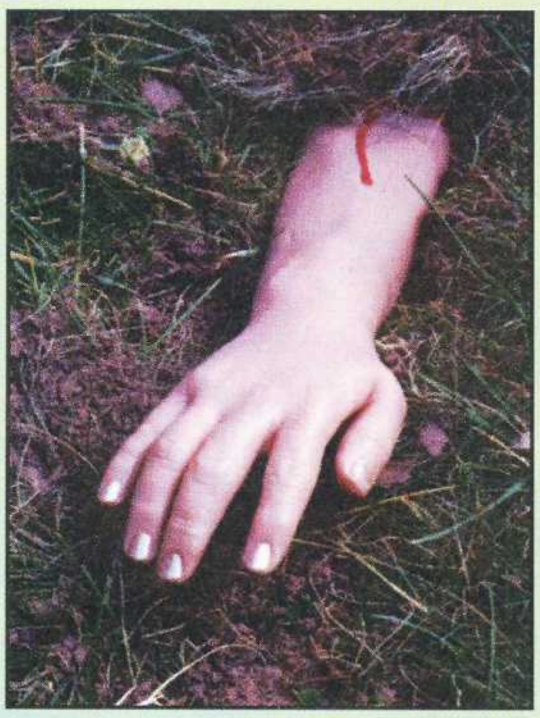
12,95



Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.

99,–

Leviator



Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

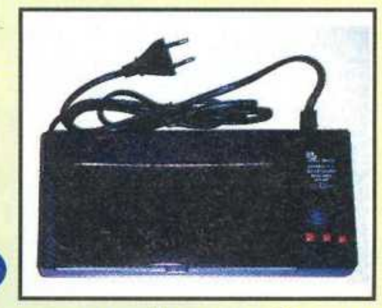
Das eiskalte Händchen



Läuft mit Obst, Gemüse oder Ihrer Cola vom Mittagessen.

19,95

Bio-Uhr



Akkuladegerät mit 10 Ladestationen.

Supergünstig!

21,95

Ladegerät



Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95

Crystal-Light



Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95

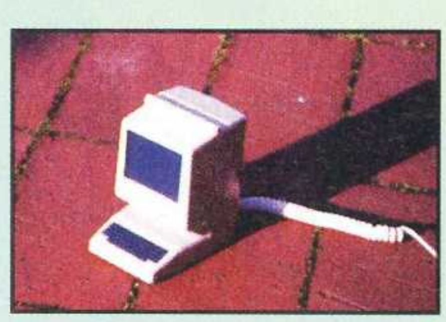
Roboter



Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Projektor-Taschenlampe



19,95



Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich. Ohne Zulassung der Telekom fürs öffentliche Telefonnetz.

Computertelefon

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur **49,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Jaguar – Sensation oder Riesenbluff?

Seit einiger Zeit tauchen immer wieder Meldungen über eine neue Atari-Superkonsole namens "Jaguar" auf. Unser US-Korrespondent Markus Krichel hat sich für Euch auf Safari begeben.

Vom einstigen Spiele-Riesen Atari gab es in den letzten Monaten nicht viel Begeisterndes zu vermelden. Merkwürdige Interview-Auszüge machten die Runde – wie es hieß, wolle Jack Tramiel sich wieder mit voller Kraft dem US-Markt widmen und dafür die Europäer auf die Hinterbank zurückschieben. Viele Branchen-Insider sahen das Unternehmen schon aus dem letzten Loch pfeifen. Dann die ominösen Meldungen über eine in Entwicklung befindliche Spielekonsole, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen sollte. "Stille Post" in den Datennetzen – und niemand will uns sagen, was wirklich los ist.

Plötzlich gehen im Juli ein paar offizielle Meldungen an die US-Presse. Diesen zufolge will Atari die sagenhafte Konsole mit dem Namen "Jaguar" tatsächlich herausbringen, und zwar noch in diesem Jahr. Was uns erstaunt, ist etwas anderes: Atari erklärt, man habe sich mit dem Computerriesen IBM auf ein Joint-Venture geeinigt und einen Kooperationsvertrag mit einem Umfang von sage und schreibe *500 Millionen Dollar* abgeschlossen. IBM und Atari an einem Projekt? Ist das nicht wie ein Flirt zwischen Al Bundy und Carolin Reiber, wie Senfgurken mit Schokoladensoße?

Die Botschaft hört' ich wohl...

Es folgen die spärlichen Technik-Infos, die Atari bislang fallengelassen hat: Den Kern des Jaguar-Systems bilden eine 64-Bit-RISC-CPU und ein digitaler Signalprozessor. Beide hat Atari speziell für den Jaguar entwickelt. Das Basissystem verwendet Steckmodule; ein CD-ROM-Laufwerk soll es extra geben.

"Die grafischen Fähigkeiten lassen sich", so Atari, "mit der Leistungsfähigkeit der 3D-Engines in einer mittelgroßen UNIX-Workstation vergleichen. Genau wie bei UNIX-Systemen basiert auch unsere 3D-Engine auf ASICS *(anwendungsspezifischen Chips, Anm. d. Red.)*... Der 64-Bit-RISC-Prozessor... ermöglicht Spezialeffekte und Videokompression."

Firmenpräsident Jack Tramiel: "Wenn in einem Spiel ein Raumschiff den Mond umkreist oder eine Person um eine Ecke geht, wird jedes Objekt und jedes Detail innerhalb einer solchen Szene als strukturierte dreidimensionale Abbildung dargestellt, wobei auch Licht- und Schatteneffekte benutzt werden können."

Ein nicht genormter 32-Bit-Erweiterungsanschluß soll dem Jaguar den Anschluß an Kabel- und Videoinformationsdienste erlauben. Die Anzahl dieser Dienste wächst in den USA zur Zeit schnell. Einer der künftigen Serviceanbieter ist der Mediengigant Time Warner, der wiederum 25% der Anteile an Atari hält. Pikanterweise ist Time Warner aber auch ein aktiver Partner in der 3DO-Corporation (siehe ASM 9'93, "Is it real – or is it 3DO?). Kein Interessenkonflikt? Merkwürdig.

Atari plant, Lizenzen für die Jaguar-Technologie zu vergeben. Außerdem ist eine Steckkarte mit dem 64-Bit-Jaguar-Prozessor als Kernstück zum Einbauen in IBM-kompatible PCs angekündigt.

Das Basissystem will man für nur 200 Dollar anbieten. In New York und San Francisco soll der Testverkauf schon im November beginnen. Landesweit will man den Jaguar, der sich mit dem Untertitel "Interaktives Multimedia-System" schmückt, dann in der ersten Jahreshälfte 1994 vertreiben.

Der Jaguar soll das erste und einzige System seiner Art sein, das zu 100% in den USA hergestellt wird. Die Produktionsstätte liegt in Charlotte im Bundesstaat North Carolina und nennt sich "IBM Application Solutions Division". Aha! Und hier kommt offenbar "Big Blue" ins Spiel...

Wer soll das bezahlen?

IBM teilte uns auf Anfrage mit, es gebe tatsächlich einen Vertrag mit Atari. Dieser habe eine Laufzeit von 30 Monaten. Der Gesamtwert wurde tatsächlich mit 500 Millionen Dollar beziffert. Diese Summe soll von Atari an IBM gehen. "Big Blue" soll als Gegenleistung die Teilebeschaffung, Montage, Qualitätstests, Verpackung und den Vertrieb für das Jaguar-System übernehmen.

500 Millionen Dollar sind natürlich eine schöne Stange Geld – man fragt sich, wo Atari, dessen Aktien noch im Januar an der Wall Street fast wertlos waren, eine solche Summe hernehmen soll.

Auch das Thema "Software-Entwicklung" ist nicht sehr ergiebig. Fast jede US-Spieleschmiede hat inzwischen einen 3DO-Lizenzvertrag in der Tasche; für Atari könnte die Sache eng werden. Man will also die ersten Spiele selbst entwickeln und hofft ansonsten auf die tatkräftige Unterstützung britischer Softwarehäuser. Namen? Keine.

Es bleibt geheimnisvoll

Böse Zungen behaupten bereits, die ganze Aktion sei ein Riesenbluff des Computerriesen IBM, der durch Verunsicherung möglicher Kunden der 3DO Corporation und ihren finanzkräftigen Partnern eins auswischen wolle. Einen Jaguar bekäme man im Leben nie zu sehen. Schlimm, daß wir diese boshafte Unterstellung selbst nach hartnäckigster Recherche nicht widerlegen können. Die nächsten Monate werden die Wahrheit ans Licht bringen... ■

mk/sz

Das 500-Millionen-Dollar-Interview

Wie im Artikel erwähnt, soll IBM 500 Millionen Dollar von Atari bekommen. Das sind immerhin rund 850 Millionen harte D-Märker, was dem Gegenwert von 5 Millionen Lynx-Systemen entspricht. Wo soll diese Summe eigentlich herkommen? Fragen wir doch einfach Atari in Sunnyvale – dachten wir uns. Der Griff zum Telefonhörer ist ja nicht so schwierig... – Hier nun in Auszügen das übersetzte Protokoll unserer Kontaktaufnahme, garantiert authentisch.

ASM: Guten Tag. Wir hätten gern ein Interview mit dem Präsidenten von Atari.
Sekretärin: Das müssen wir arrangieren. Was möchten Sie ihn denn fragen?
ASM: Wo die 500 Millionen Dollar herkommen.
Sekretärin: Wir rufen Sie innerhalb von drei Tagen zurück.
(3 Tage später. Keine Nachricht. Also rufen wir wieder an.)
ASM: Guten Tag. Wir rufen wegen des versprochenen Interviews mit Herrn Tramiel an.
Andere Sekretärin: Ääääääh.
ASM: Uns wurde ein Bescheid innerhalb von drei Tagen zugesagt.
Andere Sekretärin: Der Präsident ist nicht da.
ASM: Mit wem können wir denn sonst reden?
Andere Sekretärin: Ich gebe Ihnen die Nummer des Abteilungsleiters für Softwareentwicklung und Lizenzvergaben.
(Neuer Anruf.)
ASM: Guten Tag. Wir hätten da ein paar Fragen...
Anrufbeantworter: Leider bin ich im Moment...
ASM: *(hinterläßt Nachricht.)*
(Dieses Spiel wiederholt sich je zweimal in den nächsten drei Tagen. Später erreichen wir dann aber doch noch eine menschliche Stimme.)
ASM: Wir hätten gern den Abteilungsleiter für Softwareentwicklung gesprochen.
Stimme: Der ist nicht da. Möchten Sie vielleicht eine Nachricht hinterlassen?
ASM: Hmmmmgglllllllllrrrmbmbl....
(Hier lassen wir ein paar Details aus. Nach langem Hickhack bekommen wir den Abteilungsleiter schließlich doch noch an die Strippe. Wir sind gerührt. Es folgt das Interview in Kurzfassung.)
ASM: Wir hätten gern Informationen über den Jaguar-Deal.
Abt.-L.: Alle Informationen sind über unsere PR-Agentur erhältlich.
ASM: Die wissen aber nichts.
Abt.-L.: Das ist nicht mein Problem. Wir haben hier bald einen Medientag für geladene Gäste.
ASM: Das ist nett. Wir haben noch keine Einladung erhalten.
Abt.-L.: Sie dürfen nicht kommen. Nur amerikanische Magazine sind erlaubt.
ASM: Ach so. Na gut. Also: Wo kommen die 500 Millionen her?
Abt.-L.: Diese Information ist für die Presse nicht zugänglich.
ASM: Da keine Informationen vorhanden sind, müssen sich unsere Leser wohl ihre eigene Meinung bilden.
Abt.-L.: Das hört sich wie eine Drohung an.
ASM: Tja, so sind wir nun mal in Europa. Wenn uns jemand eine unglaubliche Geschichte erzählt, drohen wir sofort mit Meinungsbildung...
(Ende des Gesprächs.)

Welt im Schatten



Wir schreiben das Jahr 2053. Auf der Welt sind nach Katastrophen die Völker der Elfen, Trolle, Orks und Zwerge durch Mutationen neu erstanden. Die Magie ist zurückgekehrt, und auch die Legenden und Mythen haben wieder Einzug gehalten.

Nach dem Erwachen der Mythengestalten kommt der Aufruhr. Die Primitiven, die schon von jeher ihre Magie einsetzten, kämpfen mit dieser Kraft gegen die großen Nationen. Sämtliche Kommunikationsnetze werden durch einen geheimnisvollen Virus außer Kraft gesetzt. Ständig kommt es zu Konfrontationen zwischen den "Erwachten" und dem Rest der Menschheit. Riesige Drachen schwingen sich empor. Hungersnöte und Epidemien sind an der Tagesordnung, und die Welt taumelt langsam auf den Abgrund zu.

An die Stelle der bekannten Städte sind Metroplexe getreten, riesige Stadtstaaten, die sich über das ganze Land ausgebreitet haben. Die Gesetze werden nicht mehr von den Zentralregierungen gemacht, sondern Megakonzerne beherrschen das politische und öffentliche Leben. Verschiedene Nationalstaaten der Zwerge, Orks oder Indianer prägen das Gesicht der Welt. Trotzdem gibt es nur noch zwei Arten von Wesen: Auf der einen Seite stehen die Starken und Mächtigen, die denen, die sich ihnen unterwerfen, Schutz gewähren. Auf der anderen Seite befinden sich – wie es seit Jahrtausenden schon war – die Armen, Schwachen und Unterdrückten.

Doch die Zeiten haben auch die Menschen geändert: Die Cybertechnik ist auf dem Vormarsch. Jeder, der etwas auf sich hält, bessert sein Ego künstlich mit Cyberware auf. Ein neuer besserer Mensch ist da.

Die Metroplexe sind von tiefen Häuserschluchten gekennzeichnet, und genau dort fristen die Schattenläufer ihr Dasein. Wenn schmutzige Geschäfte erledigt werden sollen, findet ein Shadowrun (Schattenlauf) statt, und ein Runner übernimmt diese Aufgabe. Über solche Dienste spricht man nur hinter vorgehaltener Hand, sie werden aber von den Konzernen überaus gut bezahlt.

Die im Dunkeln sieht man nicht

Jeder kann Schattenläufer sein, der über besondere Fähigkeiten verfügt, und Du kannst live dabei sein, wenn Dich ein Konzern für einen "Shadowrun" engagiert.

Die Welt von Shadowrun ist eine Phantasiewelt, die in nicht allzu ferner Zukunft in Seattle spielt. Doch ist es nicht mehr das bekannte Seattle, sondern vielmehr der Asphaltdschungel eines Metroplexes. Den Bewohnern ist diese Welt lediglich als "Sechste Welt" bekannt, in der sich Magie und hochmoderne Technologie vereinen.

Shadowrun von der amerikanischen Brettspielfirma FASA ist ein Cyberpunk-Rollenspiel der Extraklasse und ein Nachfolger des legendären Battle Tech. Anders als jenes zählt Shadowrun aber zu den Fantasy-Rollenspielen.

Rollenspiele leben von der Phantasie der einzelnen Mitspieler. Ein recht umfangreiches Regelwerk legt meist mit akribischer Genauigkeit sowohl die Spielphasen als auch die Charaktere fest. Gruppen mit zwei bis acht Spielern können teilnehmen. Der Reiz des Rollenspiels besteht nicht im "Gewinnen", sondern darin, in der gedachten Welt gemeinsam Abenteuer zu erleben.

Zu Shadowrun existiert ein fast 300 Seiten starkes "Drehbuch" (Version 2.01D), zu dem ständig Erweiterungsbände und Abenteuer von FASA und der deutschen Firma Fantasy Productions produziert werden. Das Drehbuch ist Grundlage des Spiels, und dementsprechend wird alles sehr präzise beschrieben – angefangen bei den Würfelperioden über Attribute und Fertigkeiten der Charaktere, z.B. wie diese eingesetzt werden, die zur Verfügung stehende Cyberware und die Ausrüstungsgegenstände, die unterschiedlichen Kampfszenen bis zum Einsatz der Magie und, und, und...

Das Brettspiel Shadowrun hat bereits mehrere tausend Anhänger auf der ganzen Welt gefunden. Die australische Firma Beam mit ihrer europäischen Tochter LaserBeam hat sich nun darangemacht und dieses Brettspiel für das SNES umgesetzt. Das haben wir uns natürlich angesehen, und im folgenden Test schildern wir Euch unsere Eindrücke.

Shadowrun-Freaks finden übrigens zusätzliches Informationsmaterial (sprich Bücher) beim Wilhelm Heyne Verlag in München oder bei Fantasy Productions in Düsseldorf (Shadowrun-Regelwerk u.a.).

Bezugsquellen
Taschenbücher zu Shadowrun:
Wilhelm Heyne Verlag
Türkenstr. 5
80333 München
Regelwerk zu Shadowrun:
Fantasy Productions
Ludenberger Str. 14
40699 Erkrath

Auf der Flucht



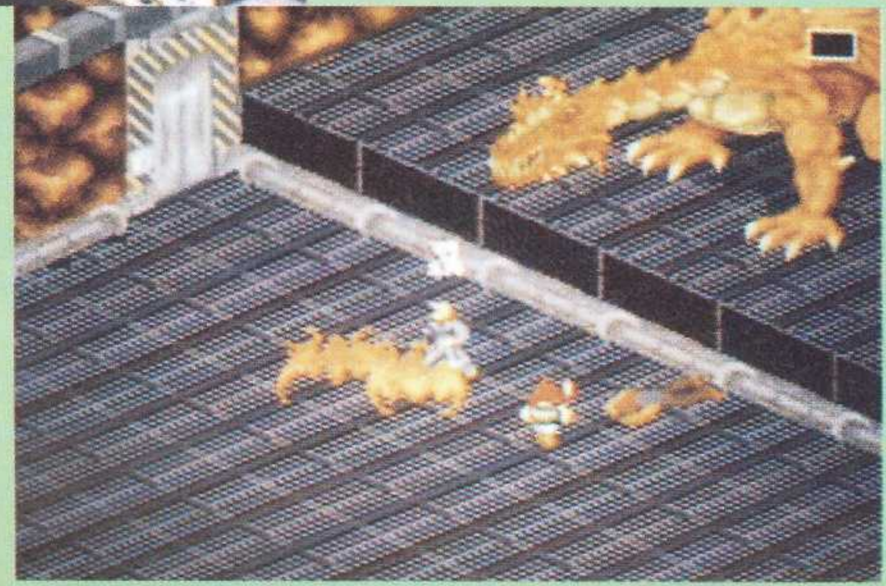
▲ *Auf zum fröhlichen Ballern*

Ihr kennt sicherlich diese verkorksten Tage, wenn einem nichts gelingen will, man bereits beim Aufstehen denkt, daß man besser im Bett liegen geblieben wäre...

Im Spiel Shadowrun des australischen Labels Beam übernimmst Du die Rolle des Helden Jake und bist auf dem Weg zum nächsten Shadowrun. Deine Heimat ist das Seattle im Jahr 2050, und Du findest Dich eines Morgens in merkwürdiger Umgebung wieder. Was ist das hier eigentlich? Der Schädel brummt, als hätte sich ein Stamm wildgewordener Hornissen einquartiert. Und überhaupt – verdammt kalt hier. Sieht ja fast aus wie 'ne Leichenhalle – nee, sieht nicht nur so aus: Das ist tatsächlich eine Leichenhalle!

Nach dem ersten Schreck pellst Du Dich langsam aber sicher aus der komischen Schublade heraus. Du bist in der Ablage K (für Kasten) des örtlichen Leichenschauhauses gelandet. Was war eigentlich passiert? Langsam kehrt die Erinnerung in Deinen arg gebeutelten Schädel zurück. Richtig, so war's: Du warst gerade auf einem Run, als Dich die verdammten Typen erwischt und Dir mächtig eins übergebraten haben. Aber warum dieser Run? Keinen blassen Dunst!

Auch gut, schauen wir uns erst mal die nähere Umgebung an. Du untersuchst das Behältnis, in dem Du eben noch halbtot gelegen hast, und findest einen Zettel. Danach siehst Du Dir die beiden Kühlschränke etwas näher an. Auch hier wirst Du fündig. Du verläßt den ungastlichen Raum – nicht ohne den beiden Leichenhallenfuzzys den absoluten Schreck ihres Lebens zu versetzen – und machst Dich daran zu erkunden, was eigentlich passiert ist und warum Du ein Datajack in Deinem Schädel hast. Fragen über Fragen, auf die Du eine Antwort finden mußt.



▲ *Achtung, Flugdrache von rechts*



▲ *Ob man sich so besser frischhält?*



▲ *So'n Überzeuger ist schon nicht schlecht*

SHADOWRUN

System: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 120 DM, Hersteller: Beam** Australien/**Data East**, USA, Muster von: **LaserBeam**, England.

Shadowrun ist ein Rollenspiel mit einer Menge Adventure-Charakter – eine fast perfekte Mischung aus Action und Strategie mit vielen Rätseln, die es zu lösen gilt. Der Held des Spiels, Jake Armitage, ist ähnlich wie im Film "Bladerunner" Kopfjäger und Detektiv zugleich. Demzufolge dreht sich auch eine der Hauptaufgaben darum, den Gegnern den Garaus zu machen, will man nicht selbst unter die Räder kommen und ins Gras beißen.

Du bewegst Dich in einer dreidimensionalen Stadtlandschaft, wobei die fiktive Kamera von schräg oben das Geschehen betrachtet. Die Kommunikation mit den übrigen Spielfiguren läuft interaktiv ab, das heißt, der Spieler spricht mit seinem Gegenüber, greift jeweils immer das Fettgedruckte auf und kann weitere Fragen dazu stellen.

Shadowrun eignet sich nicht unbedingt für Einsteiger in das Genre, dafür ist der Schwierigkeitsgrad doch schon etwas hoch angesetzt. Wer sich aber auskennt, findet reichlich Spaß. Das Spiel besteht zwar nur aus einem Level, dafür aber aus einem riesengroßen. Die Story ist wie aus einem Guß, und das Ganze wird durch den absolut passenden Sound gut untermalt. Die Grafik könnte für meine Begriffe etwas besser sein (sie ist mir ehrlich gesagt etwas zu grob und pixelig), aber sie trübt meinen Gesamteindruck vom Spiel nur wenig. Vielleicht wird ein wenig zu viel gemetzelt. Das Gameplay selbst hat mich ansonsten voll überzeugt. Diese Superumsetzung des bekannten Rollenspiels wird sicherlich zahlreiche Freunde finden. ■

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Privatauge, sei wachsam!

VICTOR LOOMES

System: **PC**, empf. VK-Preis: **10 DM**, Hersteller: **Ad-Games**, 40551 Düsseldorf, Muster von: **Hersteller**.

Chicago, Prohibition, Verbrechen und viel Geld: Die LBS und Ad-Games lassen wieder ein Propagame vom Stapel.



▲ *Victors chaotisches Büro*

Ich mag Sie nicht, Marlowe" - "Sie haben einen schlechten Geschmack, Lady." – Seit Raymond Chandlers Privatdetektiv Philip Marlowe zwischen vielen Paperback-Seiten seiner Tätigkeit nachging, orientieren sich etliche Roman- und Filmhelden an seinem Image. Ein chaotisches Büro, Alkohol, brutale Zigaretten, ein Trenchcoat mit Hut, eine Zimmerflak und eventuell eine gelangweilte Sekretärin gehören ebenso zum Ambiente wie der Sumpf der Großstädte, in denen sich Arm und Reich zu dunklen Geschäften versammeln. Kommt jetzt noch eine Frau ins Spiel, für die sich der Held mehr als interessiert, ist die Grundlage für abendfüllende Unterhaltung fast perfekt.



▲ *Hier gibt's keinen Alk ... oder?*

Victor Loomes ist einer von diesen Typen. Zwar säuft Victor nicht, und Ballereien mit seiner echt wirkenden Feuerzeugknarre liegen ihm auch nicht, aber ansonsten unterscheidet er sich kaum von seinen populären Vorbildern. Mit Marlowe und Hammer hat er jedoch noch etwas gemeinsam: Er existiert nicht. **Victor Loomes** ist die Hauptfigur in dem gleichnamigen Adventure, daß uns für PC und Amiga von der LBS fast geschenkt wird. Fast geschenkt heißt, daß Interessenten 10 Mark in irgendeiner LBS-Filiale in Nord- und Mitteldeutschland hinterlassen dürfen. Aber was sind heutzutage schon 10 Mark?



▲ *Das Geld liegt auf der Straße*

Um das liebe böse Geld geht es dann auch im Spiel. Victor begegnet bei seinen Untersuchungen zu einem Diamantenraub der Barsängerin Rachel. Rachel möchte studieren, hat jedoch die nötige Kohle dafür nicht. In Chicago im Jahre 1930 gibt es leider noch kein BAFöG. Rachel wird von Wild Bill, dem Besitzer der Bar und Hauptverdächtigen in Sachen Diamanten, Alkohol und Glücksspiel, knapp bei Kasse gehalten. Ihre kargen Ersparnisse gibt sie Victor, damit er sie gut anlegt. Das ist leicht gesagt, denn so fett sind die Zinsen von 95 Dollar nun auch wieder nicht.

Victors zufällige Begegnung mit Professor Walker und dessen Zeitmaschine bringt dann den Rubel ins Rollen. Mit einigen Zeitsprints, völlig wertlosen Ölaktien, monetären Manipulationen und diversen U-Bahn-Odysseen wird aus den paar Kröten ein kapitales Vermögen gezaubert. Bei der Gelegenheit wird gleich noch Wild Bill überführt, und alle, die es sich verdient haben, fallen sich um den Hals.

Die Umsetzung dieser finanziellen und kriminellen Kapriolen in ein Computerspiel hat das Team von Ad-Games übernommen. Aus der gleichen Quelle stammt das Adventure Vision, das als LBS-Promotion 40000 mal verteilt wurde und als kommerzielles Spiel einen ASM-Hit landete. Dementsprechend gelungen ist auch Victor Loomes. Die Grafik ist okay, die Steuerung einfach, und der Sound läßt sich aushalten. Angenehm fällt auf, daß das Game den Spieler nicht permanent mit LBS-Werbung berieselt. Eine Anleitung glänzt durch Abwesenheit, ist aber dank der einfachen Bedienung fast unnötig.

Das Vorurteil, ein dermaßen preiswertes Spiel müsse auch billig sein, wird von Victor Loomes aus dem Weg geräumt. Schließlich kann Werbung dazu verwendet werden, Computerspiele erschwinglicher zu machen, was bei Zeitungen und in der Glotze ja bereits seit langer Zeit gut funktioniert. In diesem Sinne: Steckt Euch einen Zehner in die Tasche, wankt in irgendeine LBS-Filiale und holt Euch dieses Game. In einem der nächsten Hefte werden wir eine Komplettlösung zu Victor Loomes veröffentlichen. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



▲ *Diskussion mit Wild Bill*



▲ *Alter schottischer Geldadel*



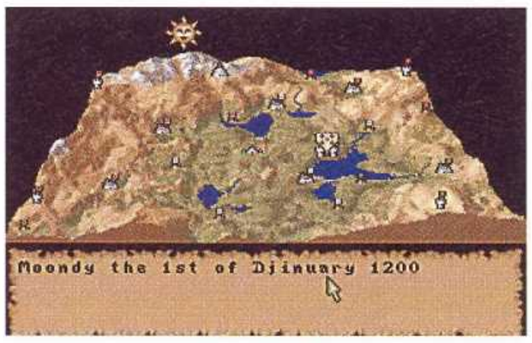
▲ *Erfinder ohne Durchblick*

Legenden sterben nicht

WORLDS OF LEGEND: THE SON OF THE EMPIRE

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die wohlverdiente Ruhe ist der Schlägerbande, die im Vorgängerspiel *Legend* das Land Trazere vor der Vernichtung bewahrte, nicht vergönnt. Kaum hat sie es sich in ihrer Kurkneipe gemütlich gemacht, taucht auch schon ein Assassin auf und händigt unserem Assassinen einen Brief aus. Seine Tante Sushiana teilt ihm mit, daß sein Vater und Herrscher des Landes ermordet wurde, daß nun der böse Ti-Mann Mochun regiert und daß er bitte zum Abendbrot zu Hause sein soll, um das Land zu retten. Ganz klar: Der Mann zieht nicht alleine los, der Rest der Truppe geht mit. Schließlich gibt es wieder etwas zum Verprügeln.



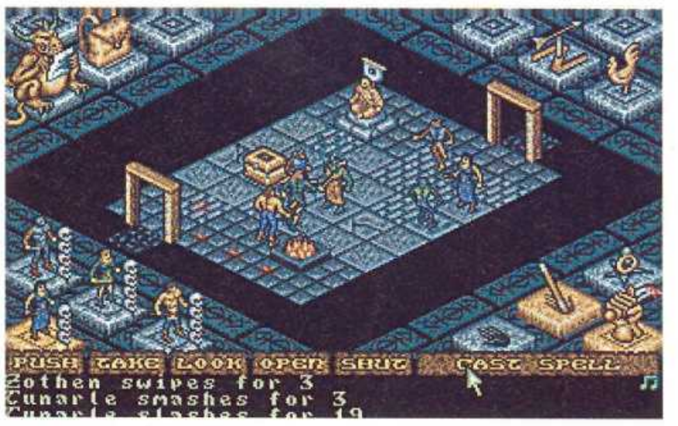
▲ *Dieses Land ist bedroht*



▲ *Tante Susi gibt Infos*

"Worlds of Legend: The Son of the Empire" nennt sich der Nachfolger von Mindscapes *Legend* in vollem Wortlaut. Außer dem Namen und der Hintergrundstory hat sich nicht viel geändert. Die Grafik ist nahezu identisch, sie wurde jedoch um fernöstliche Elemente ergänzt, was sich hauptsächlich in verschwenderischem Umgang mit Ying-Yangs und Buddha-Figuren äußert.

Die Städte sind nicht mehr frei nach Laune zu betreten: Für besetzte Städte braucht die Party einige Pässe, und die gibt es nur unter Lebensgefahr bei Überlandbegegnungen mit feindlichen Armeen.



▲ *Saalschlacht*



▲ *Sprüche-Brauerei*

Der Minnesänger aus dem ersten Teil konnte auch nicht überzeugt werden, ein paar Gigs im Osten anzunehmen. Neue Songs für unseren Barden verkauft Tante Sushiana. Der Magier der Truppe muß sich bei den Mad Monks mit Runen versorgen, die auch gleichzeitig das Trainingslager zur Verfügung stellen. Wer sich traut, kann gegen die Mönche kämpfen und erhält im Erlebensfall den ganzen Kram umsonst. Im Ablebensfall helfen die heiligen Tempel, in denen verschlissenes Abenteurermaterial wieder aufbereitet wird.

Ansonsten bleibt alles beim alten. Die Dungeons sehen genauso aus, sie sind wieder aus der "Puppenstubenperspektive" gezeichnet. Die Monster gucken jetzt anders, irgendwie indonesisch (Ork Goreng). Ein klein wenig enttäuscht bin ich ja, denn ich hatte etwas mehr Novitäten erwartet, möglicherweise ein völlig neues oder erweitertes Magiesystem. Auch den Schwierigkeitsgrad hatte ich etwas höher erhofft, da sich die Haudegentruppe vom ersten Teil inklusive aller Ausrüstungsgegenstände und Sprüche weiter verwenden läßt und das Spiel unter diesen Umständen etwas zu einfach wird. Trotzdem ist Son of the Empire genausogut wie der Vorgänger. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

AMBUSH AT SORINOR

System: **PC**, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Mindcraft**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Begleit-Service

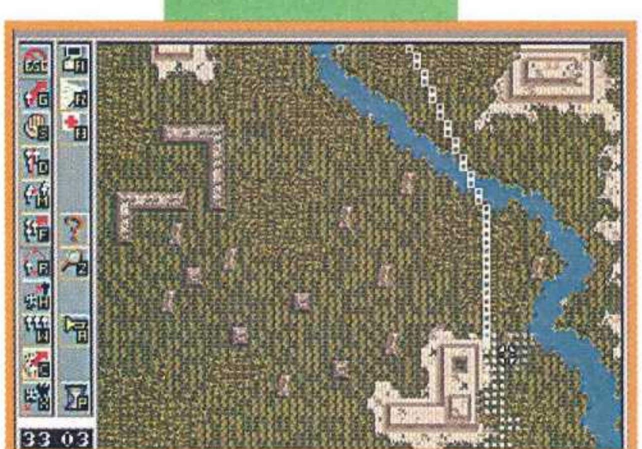
Wir gehen in den Hinterwald, legen einen Hinterhalt und machen ein paar Hintern kalt ...

Dem Auftrag mangelt es nicht an einer gewissen Brisanz: Die Prinzessin ist mal wieder alleine zum Pilzepflücken in den Wald gelaufen und schwebt möglicherweise in Lebensgefahr. Unser Auftraggeber, ein Elfenstamm, zahlt 250 Goldstücke, wenn unsere Truppen es schaffen, die Königstochter in einem Stück nach Hause zu bringen. Natürlich wimmelt es im Unterholz von Feinden, die dem Mädel den Garaus machen wollen ... – und uns ebenfalls.



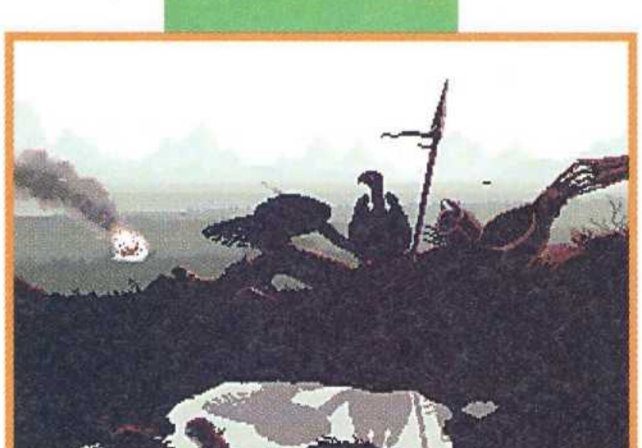
▲ *Hier tobt die Schlacht*

Mit solchen und ähnlichen Szenarien wird der Spieler von **Ambush at Sorinor** beschäftigt. Mal muß eine wichtige Person von A nach B gebracht werden, ein anderes Mal müssen wir dafür sorgen, daß ein hohes Tier eben nicht in B ankommt. Die Bezeichnung 'Tier' ist unter Umständen wörtlich zu nehmen, denn es kann sich bei den VIPs auch um Viehzeug handeln.



▲ *Durch diese hohle Gasse ...*

Sechs Stämme gibt es in dem Land Sorinor; mache zahlen mehr, andere weniger, ganz nach Gefahrenlage. Je nach Auftrag sind wir Angreifer oder Begleitschutz. Die Missionen können einzeln oder als zusammenhängende Kampagne gespielt werden.



▲ *Unter Geiern*

Bevor wir an die Erfüllung einer Mission gehen, müssen wir Truppen kaufen und auf der Landkarte plazieren. Als Hinterhältler können wir zusätzlich noch Fallen kaufen, die auf den Durchgangswegen aufgebaut werden. Wer sich beim Truppenkauf der Sparsamkeit befleißigt, wird sein blaues Wunder erleben. Zumindest am Anfang einer Kampagne sollte kein Geld gespart werden.



▲ *Stamm-Kundschaft*

Die Geleitschutz-Truppe betritt das Spielareal, das immer aus einer Landkarte in der Vogelperspektive besteht, an einer deutlich markierten Stelle und verläßt das Spielfeld an einer anderen markierten Position, sofern es dazu kommt. Der Hinterhältler baut seine Truppen nach Laune und taktischem Gespür auf. Enge Passagen sind gut für Überfälle, weite Flächen eignen sich als Fluchtwege, Gebäude und Felsen als Deckung.

Um unsere Einheiten in Bewegung zu versetzen, stehen zahlreiche Kommandos zur Auswahl. Bei der Befehlsvergabe können wir zwischen manueller und automatischer Steuerung umschalten. Die Automatik nimmt uns zwar einiges an Arbeit ab, sollte aber abgeschaltet sein, wenn wir den Hinterhältler spielen. Andernfalls kann es passieren, daß unser Fußvolk loslatscht und den Überraschungseffekt verdirbt. Statt dessen sollten die Hinterhalt-Truppen in den Wartemodus gesetzt werden, um im günstigsten Moment zuzuschlagen.

Im Falle eines glorreichen Sieges bekommen wir nicht nur die Kohlen dafür, sondern auch noch Sympathiepunkte beim Auftraggeber, was sich in immer besserer Bezahlung und schwierigeren Aufträgen niederschlägt. Haben wir jedoch kläglich versagt, wird der Stammeshäuptling etwas sauerer und guckt uns böse vom Bildschirm an. Richtig sauer wird er, wenn wir reihenweise Aufträge seines Stammes versieben. Dann wird er uns nie wieder einen Auftrag erteilen.

Das Spiel endet, wenn wir pleite sind oder die ganze Stamm-Kundschaft stinkig ist. Sollte der Fall eintreten, daß alle Missionen mehr oder weniger erfolgreich beendet wurden, können wir mit dem mitgelieferten Editor neue Landkarten und Missionen zusammenbasteln.

Ambush at Sorinor könnte wirklich Spaß machen. Die Steuerung ist okay, der Sound dank einiger Effekte recht witzig. Selbst die Landkarte aus der Vogelperspektive ist in Ordnung, da sie sich in drei möglichen Vergrößerungsstufen anzeigen läßt und so eine gute Übersicht gewährt. Die Spielgeschwindigkeit kann ebenfalls nach Laune eingestellt werden, vom Hektiker bis zum Lethargiker.

Nicht ganz so okay ist die Grafik, die besonders bei der Darstellung der Truppen viel Phantasie beim Spieler voraussetzt, um zu erkennen, daß es sich hier zum Beispiel um bogenschießende Orks handelt. Davon abgesehen ist Ambush at Sorinor ein Spiel, das man ohne Probleme auch mal zwischendurch spielen kann, das Spaß macht, einen aber nicht unbedingt aus den Schuhen hebt. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Gruselkabinett

live

Es ist zum Fürchten. Dunkelheit und eine Totenstille, die nur ab und zu von einem elektronischen Piepsen unterbrochen wird. Und es bleibt finster – bis zum bitteren Ende. Gut so, denn bei hellem Licht betrachtet könnte "Blade Warrior", das neueste Schauder-Werk der Budget-Schmiede Zeppelin Games, vielleicht noch weitere Grausamkeiten offenbaren...



▲ ***Kein Bild aus dem Archiv, sondern bittere Wahrheit***

BLADE WARRIOR

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Zeppelin** (Platinum-Serie), England, Muster von: **Hersteller**.

Selbst hartgesottenen Testernaturen stehen die Haare zu Berge, wenn die flakkernde dunkle Gestalt des Schwertkriegers sich über den Bildschirm quält. Von wahrhaft schauderbarem PC-Gepiepse begleitet, von Cursortaste oder Joystick gesteuert, wankt der farblose Held vor der bläulichgreulichen Kulisse auf und ab. Er tut dies ebenso lustlos wie die konturund eigenschaftslosen Gegnergestalten. Dabei ist das Ziel seiner Mission doch durchaus ehrenwert.

Der Spieler muß Murk (nein, nicht "Murks", aber die Assoziation liegt nahe), den Schurken in diesem Game, zur Strecke bringen. Der Verdacht liegt nahe, daß sich die Programmierer mit dem Oberfiesling ein Denkmal setzen wollten. Doch fehlender Spielwitz, eine Grafik die stark an Scherenschnitte erinnert, und ein Flackern bis zum Abwinken der Augen machen jeden Adventure-Freak innerhalb kürzester Zeit fertig.

Wen die Aussicht, Murk und seine finsteren Schatten durch mehrstündigen Einsatz von Freizeit zu besiegen, jetzt noch anmacht, der sei gewarnt: Das Spiel belohnt diesen Akt der Selbstüberwindung nicht etwa durch abwechslungsreiche Hintergründe, eine spannende Kampftechnik, glaubwürdige Atmosphäre oder sonstige mildernde Umstände.

Ob es keine tollen Rätsel zu lösen gibt? Oh doch: Wie Zeppelin zu den Presse-Lobhudeleien kommt, die auf der Rückseite der Spielverpackung abgedruckt sind, ist eines. Wer wohl den deutschen Teil des zweisprachigen Anleitungs-Faltblatts verbrochen haben mag, ist ein weiteres. Kostprobe gefällig? "Laufen Sie vor den Monstern davon, wenn sie Sie töten – sie sind zu stark für Ihre gegenwärtigen Fähigkeiten", oder auch: "Wie man alle sieben Zauberer auf einmal befriedigt ist ein schwieriges Unterfangen". Wer grinst da?

Okay, das Ding ist billig zu haben, und normalerweise verreißen wir ja keine Niedrigpreisware. Aber selbst ein Budget-Game sollte beim Spielen ein kleines bißchen Spaß machen. Oder? ■

Ulrich Schmitz

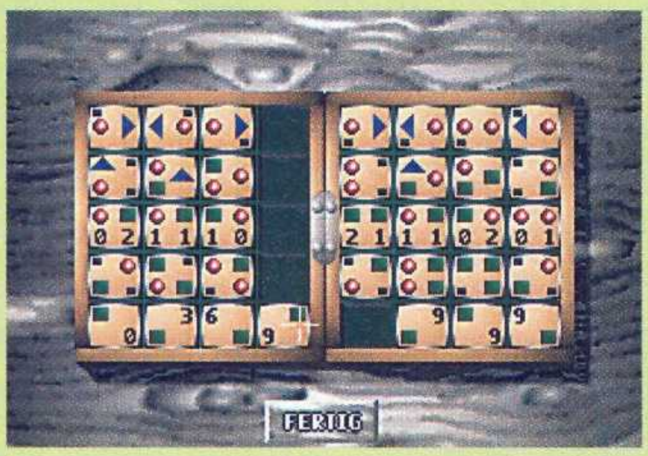
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Steuerung	3
Handlung	3
Atmosphäre	2
Gesamtnote	3
»MANGELHAFT«	

Wild Monkey Western Island

WILD WEST
-Preview-

System: **PC**, (VGA, Maus, unterst. AdLib, SoundBlaster), Hersteller: **PRO Line**, 31045 Alfeld, Muster von: **Hersteller**.

Ja, genau: die Anspielung aus der Überschrift hat ihren Grund. Die PRO-Liner haben sich an mehreren Ecken bei Guybrush Threepwood & Co. bedient.



▲ ***Bitte setzen Sie diese Reihen logisch fort, ohne in der Nase zu popeln!***

Halt! Bevor jetzt zu sehr die Meinung aufkommt, *Wild West* sei nur ein ödes Remake der Monkey-Island-Story, erst mal erzählen, worum es überhaupt geht: Wie jedes ordentliche Adventure hat auch Wild West seinen Helden. Er ist ein irischer Farmerssohn und trägt den unverwechselbaren Namen Donald Reddish.

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts stolpert er rein zufällig in die Western-Stadt *Laredo*. Dreimal dürft Ihr raten, was er vorhat: Er will Feuerwehrmann werden? Nein. Er will Pirat werden? Auch nicht. Will er etwa Captain bei STARCON werden? Weit gefehlt! Er beabsichtigt, Sheriff des malerischen Städtchens zu werden (was'enn sons'). Doch das ist nicht ganz so einfach, er muß vorher vier Prüfungen ablegen (déjà vu?!).

Die vier Prüfungen

Nun, als erstes stehe ich mit meinem Donald, der sich zwar auch wie sein Namensvetter aus Entenhausen bewegt, aber sonst mehr einem Rotschopf im Blaumann ähnelt, etwas blöde da und weiß so recht nichts mit ihm anzufangen. Ist wohl doch schwieriger, als ich es mir anfangs dachte.



▶ ***Meßtischblatt von Laredo, samt Windrose und Donald***

Ich klappere erst mal alle Gebäude in Laredo ab und spreche mit jedem, der mir über den Weg rennt. Kirche, Rathaus, Scheune, Schmiede, Saloon, Kaufladen samt Insassen – alles vorhanden. Und siehe da, mitten auf dem Marktplatz steht sogar ein Boxring: *Eternam* läßt grüßen...

Da, endlich ein Anhaltspunkt: Nachdem ich mir bei dem überaus korrekten Beamten in der Zulassungsstelle (siehe Bild) meine Prüfungsunterlagen zum Sheriffwerden abgeholt habe, grase ich mal die Pinnwand im selben Gebäude nach Hinweisen ab. Sieh' an, da sucht doch jemand etwas, das ich ihm besorgen kann.

Nachdem ich mir bei dem folgenden Deal ein paar Kröten dazuverdient habe, renne ich planlos weiter durch die Stadt und erledige aus Langweile erst einmal die vierte Prüfung. Logiktests: Wie ich die Dinger hasse! Nach vielen erfolglosen Versuchen kann ich dem Beamten schließlich doch noch meine Intelligenz beweisen.

Als nächstes nehme ich mir die Boxprüfung vor. Nachdem ich vom gegnerischen Schwergewichtler klassisch einen auf die Schnauze bekommen habe, habe ich selbige erst einmal voll. Vielleicht bringt mir im nächsten Kampf ein Hufeisen etwas mehr Glück...

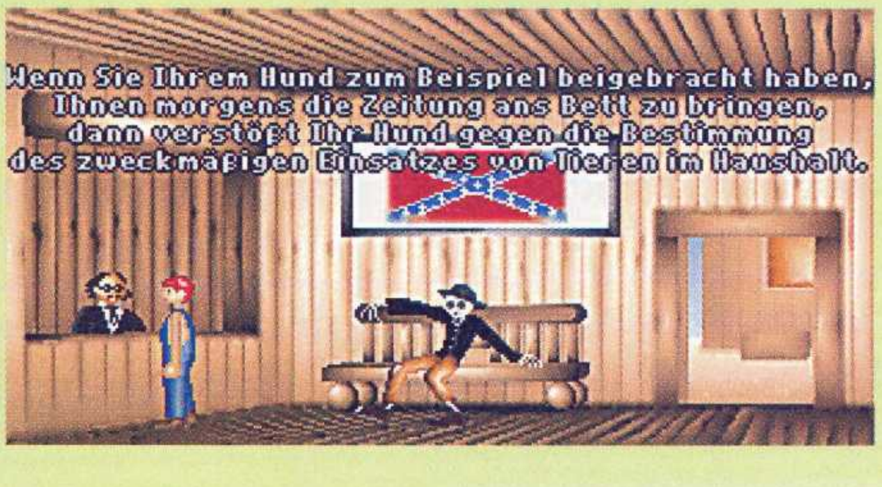
Zum allgemeinen: Die Grafik im ersten Teil der Geschichte ist komplett mit dem Computer gezeichnet und deshalb nicht sooo umwerfend; mir erscheint sie sogar ein wenig hausbacken. Aber die detailreiche Animation in über 100 Bildern macht Wild West trotzdem sehens- und spielenswert.

Die Steuerung funktioniert exakt so, wie wir es von Monkey Island kennen und dort schätzen gelernt haben: Kreuzzeiger und Menüleiste unten – Bedienung per Maus. Warum soll man das Bewährte nicht aufgreifen und verwenden?

PRO Line beweist mit Wild West, daß auch deutsche Spieleschmieden Adventures auf Lucasfilm-Niveau zustande bekommen. Nur dumm, daß Sierra On-Line vor ein paar Wochen ihr neuestes Werk "Freddy Pharkas" präsentierte. Nun steht Wild West als Mitläufer dieser Western-Bewegung da – zu Unrecht! Planung und Entwicklung sind schon seit Monaten im vollsten Gange, ohne daß man auch nur das Geringste von Freddy gewußt hätte.

Noch ein Wort zum weiteren Verlauf der Geschichte: Donalds Abenteuer sollen ihn unter anderem nach Mexiko und Nepal führen. Im Begleitschreiben von PRO Line heißt es außerdem: "*...er heiratet und besiegt schließlich den Gangster*". Wie die das jetzt wohl gemeint haben? Wir werden sehen, und für den nächsten Teil haben die Entwickler ja auch noch bessere Grafik versprochen... ■

Boris Theodoroff



▶ ***Ja ja, immer diese Staatsdiener...***

CHEATS

HINTS

SOLUTIONS

CODES



Cheat oder Error?

Wenn man bei einer Handelssimulation so viele Schulden machen kann, daß man irgendwann wieder im Plus anfängt, dann sieht das nur auf dem ersten Blick wie ein Cheat aus. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um einen simplen Programmierfehler. So etwas kommt bei komplexeren Programmen sehr häufig vor. Programmierer sind ja auch nur Menschen. Um solche Fehler auszumerzen, wird eine neue Version des Programms auf den Markt gebracht, bei der dann der von uns veröffentlichte Trick nicht mehr funktioniert. Also nicht sauer sein, Ihr V2.0 Patrizier, Eishockey- oder Bundesliga Manager. Kommt Zeit, kommt Cheat!

Viel Spaß und zahlreiche Bonuslevel wünscht Euch Agent 0815

Assassin (Amiga)

Um uns zu zeigen, daß er noch mehr Spiele besitzt, schickt Lars Teichmann uns auch noch einen Cheat zu Assassin. Wie gewohnt, klettert man im ersten Level den ersten Baum hoch und tippt an der höchsten Stelle:

NICEVIEWFROMUPHEREMATE
ein, woraufhin der Bildschirmrand flackern sollte; damit wird angezeigt, daß der Cheat aktiviert ist. Ab sofort stehen dem Spieler nun folgende 'Funktionstasten' zur Verfügung:

1-6	für die Levelanwahl;
E	um den Endgegner zu skippen;
W	Für Extrawaffen.

Soweit zum Cheat, aber Lars kennt auch noch ein paar Paßwörter, die er uns nicht vorenthalten möchte:

PSIONIC SYSTEMS
ASSASSIN
SUPERFROG
BODY BLOWS
THE ONE AND ONLY
ALIEN BREED
PROJECT X

Da es keine Paßwortabfrage in diesem Spiel gibt, muß man diese Paßwörter in die Highscoretabelle eingeben. ■

Body Blows (Amiga)

Braucht vielleicht irgend jemand Continues? Hmm, wie dem auch sei, hier ist die Adresse: $00099E. Wem wir diese Freezeradresse zu verdanken haben? – Lars Teichmann. ■

The Chaos Engine (Amiga)

Chaos Engine scheint vielen Spielern zu schwierig zu sein, deshalb bringt uns ein alter Bekannter (na, wer schon... – Lars Teichmann) einen kleinen Trick. Anstelle eines Paßwortes gibt man einfach nur Ts, Vs, Xe oder Ypsilons ein. Daraufhin wird der erste Level geladen, jedoch kommt man vorher noch in den tollen Shop, wo man mit seinem Geld Waffen, Ausrüstung etc. kaufen kann. Aber wo ist nun das Besondere, werden sich einige von Euch fragen. Nun, das Besondere sieht man erst, wenn man auf die Anzahl der Leben und die Geldmenge schaut... (Grins). ■

Desert Strike (Amiga)

Nun gut, allmählich wird's zwar langweilig, aber was soll's?! Lars Teichmann bringt uns diesmal den Cheat zu Desert Strike: BQQQAEZ als Levelcode eingeben, damit man die Missionen mit 10 Leben und unendlich viel Munition absolvieren kann. Allerdings muß man hin und wieder mit <F10> ins Kartenmenü, um die Werte automatisch auffrischen zu lassen. Na, wenn das nicht das Herz eines jeden Desert-Freaks höher schlagen läßt! ■

Sink or Swim (Amiga)

Ich habe gehört, daß es angeblich Leute geben soll, die einfach zuviel Zeit zum Zocken haben. Mit Sicherheit gehört Lars Teichmann dazu, denn hier sind die Levelcodes zu Sink or Swim:

02	BISHOPMOVE
03	PATSY4KERMIT
04	HOWNOWPOWWOW
05	RINGWORLD
06	TROUGHTON
07	REDPLANET
08	MEGALITHIC
09	MYBREAKFAST
10	TINYBOPPERS
11	LOCKSALORDY
12	HALOWEENVII
13	NEWMODELARMY
14	TIMEPIECE
15	LARRYNIVEN
16	KILLERWHALE
17	BLUEHORIZON ■

Syndicate (Amiga)

In der letzten Ausgabe Spiel des Monats, diesmal im Secret Service. Lars Teichmann macht's möglich, der

Eine schrecklich nette Redaktion



unermüdliche Oberschummler hat hier die Freezer-Adresse: $C43A73. ■

Lost Vikings (Amiga u. SNES)

Schon wieder Lars Teichmann aus Kassel... Will der diesmal vielleicht den ganzen Secret Service alleine schmeißen? – Na ja, wie dem auch sei, hier sind alle Levelcodes, damit niemand mehr in irgendeinem Level verloren geht.

01	STRT
02	GR8T
03	TLPT
04	GRND
05	LLMO
06	FLOT
07	TRSS
08	PRHS
09	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHRO
14	C1RO
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRV
21	JNKR
22	CBLT
23	HOPP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMBO
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

■

Woody's World (Amiga)

Lars Teichmann aus Kassel zum ersten. Diesmal mit Woody's World, dem Jump'n'Run von Vision (natürlich auch diesmal wieder für den Amiga). Hier also die Levelcodes:
AHJBEAEA,
MODNAAOG,
OKDNFAPK,
MPDNGAMF,
MKDNCAIK,
OIHMOACO. ■

WWF II Royal Rumble (SNES)

Wenn man den Code 7E0 623 ins Action-Replay eingibt, bekommt man unendlich viel Energie. ■

Franz Wegerer

Amberstar

Man kann in 'Vielauges' Reich in der Stadt dem alten Dieb ATACAR ein Kräuterpäckchen geben und erhält dafür 500 Erfahrungspunkte. Das kann man beliebig oft wiederholen, so bekommt man z.B. seinen Schwarzmagier sehr schnell auf Stufe 50, weiß ANDREAS HOLL zu berichten. ■

Equinox (SNES)

Grüne Schlüssel	7E1F0708
Blaue Schlüssel	7E1F0908
Weiße Schlüssel	7E1F0D08
Rote Schlüssel	7E1F0B02
Alle 12 Token	7E1F110C
Alle Waffen	7E1F13FF
Alle Zauber	7E1F15FF
Lebensenergie voll	7E234334
Lebensenergie 20 lang	7E234214
Magie voll	7E234534
Magie 20 lang	7E234414

Zum Schluß noch ein kleiner Tip:

Wer gerne schon am Anfang des Spiels in den 6. Palast schauen möchte, sollte diese beiden Codes eingeben: 7E23 4805 und 7E23 4005. Sobald sie eingegeben sind, lauft Ihr am ersten Palast nach unten, wo sich eine Insel mit einem Kreuz befindet. Auf das müßt Ihr Euch stellen und anschließend die Harfe spielen (mit der Y-Taste). Und schon seid Ihr in der Nähe des 6. Palasts. Jetzt nur noch nach rechts laufen, und auf geht's... ■

Stephan Hartmann

Starfox/Starwing (SNES)

Schwierigkeitsstufe 3:
Im zweiten Level, Stage 2 (Asteroid belt) werdet Ihr irgendwann zwei großen, grünen Asteroiden begegnen. Den rechten schießt Ihr ab, und es entsteht ein Ei, aus dem nach kurzer Zeit ein Vogel wird. Nun fliegt Ihr in den Kopf des Vogels, und schon befindet Ihr Euch in einer neuen Dimension, wo Ihr an einem einarmigen Banditen Münzen für Euer Schild sammeln könnt.

Schwierigkeitsstufe 1:
Level 2, Stage 2 (Asteroid belt). Sucht die drei orangefarbenen Asteroiden, die wie ein Dreieck aussehen, und fliegt in der Mitte durch. Es wird dann ein Twin Blaster Power Up erscheinen, der Euren Laser verbessert. ■

Steffen Deufel

Flashback (Mega Drive)

Level 1:	FALCON
Level 2:	DATA
Level 3:	MILORD
Level 4:	QUICKY
Level 5:	BIJOU
Level 6:	BUBBLE
Level 7:	CLIP
Schluß:	CYGNUS

■

Steffen Deufel

Super Valis IV (SNES)

Während des Titelbilds drückt man hintereinander oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, Select, Select, y, b und dann Start. Was dann passiert? – Laßt Euch überraschen... ■

Steffen Deufel

Tiny Toons (Mega Drive)

Um den Levelauswahl-Modus zu aktivieren, gibt man bei der Paßwortabfrage den folgenden Code ein: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY. Nun beendet man die Abfrage mit End und startet mit Start. That's all.

Steffen Deufel

Musya (SNES)

In aller Kürze die Levelcodes:

Level 2:	MWTV
Level 3:	KVSW

Level 4: KVMW
Level 5: RQNJ
Level 6: KKX4
Level 7: N71N
Level 8: Z66F ■

Steffen Deufel

Sim Earth (SNES)

Mit dem folgenden Trick könnt Ihr von Anfang an aus allen Szenarien auswählen. Ihr müßt im Menü-Bildschirm den Cursor auf das erste Szenario bewegen und folgende Knöpfe drücken und gedrückt halten: L, R, Y und X. Während Ihr alle Knöpfe haltet, muß lediglich noch A gedrückt werden. ■

Steffen Deufel

Combatribes (SNES)

Die einzelnen Paßwörter lauten: 0197, 1180, 5093, 4949 und 9207. ■

Steffen Deufel

Tail Gator (GameBoy)

Die Paßwörter lauten:
3650
7213
1939
6291 (Level 2)
1147
8253
9626
4350 (Level 3)
6375
0196
1621
4183 (Level 4 – ab hier kann man sich die Räume aber nicht mehr aussuchen)
8093 (Level 5) ■

Thomas Weber

Nick Faldo Championship Golf

Gibt man MAJORTOM im Titelbild ein, so offenbart sich ein zusätzlicher Kurs mit neun Löchern (auf dem Mars). ■

Heinrich Heindt

Arabian Nights (Amiga)

Alle, die mit der vorgegebenen Anzahl an Leben nicht so ganz einverstanden sind, können sich ja mal an der Adresse $C6BDBA versuchen. ■

Rene Philipp

Flashback dt. (Amiga)

Damit auch in Zukunft alle Mißverständnisse aus dem Weg geräumt werden können, hier die Levelcodes für die deutsche Version:
Spielstufe Einfach:
WIND
SPIN
KAVA
HIRO
TEST
GOLD
WALL
Spielstufe Normal:
FIRE
BURN
EGGS
GURT
CHIP
TREE
BOLD
Spielstufe Schwierig:
MINE
YOUR
LINE
NEST
LISA
MARY
MICE ■

Ralf Hansen

Mad TV

Hier ist er, der ganz einfache Trick, um an unendlich viel Kohle zu kommen: Als erstes geht man in die Filmabteilung, wo man den Mauszeiger auf die rechte untere Ecke des grünen Kastens (wo die Filme gelagert werden) fixiert. Dort befindet sich ein Film, der über eine halbe Mille wert ist und den man beliebig oft verkaufen kann. Mit dem dadurch schwer verdienten Geld kann man nun auch Geschenke für Betty kaufen und Ihr Herz ziemlich schnell erobern... ■

Peter Lenkeil

Bubsy the Bobcat (SNES)

Freezer-Adressen sind eigentlich immer gut, deshalb auch hier eine ganze Reihe:

7E020D08	unbegrenzte Leben
7E00A103	Unverwundbarkeit (gilt allerdings nicht für Wasser oder Nägel etc.)
7E00DF50	Zeituhr wird abgestellt
7E0214XX	beliebige Levelanwahl, wobei XX das gewünschte Level angibt

Und die Levelcodes lauten:
Level 1: JSSCTS
Level 2: CKBGMM
Level 3: SCTWMN
Level 4: MKBRLN
Level 5: LBLNRD
Level 6: JMDKRK
Level 7: STGRTN
Level 8: SBBSHC
Level 9: DBKRRB
Level 10: MFSCTS
Level 11: KMGRBS
Level 12: SLJMBG
Level 13: TGRTVN
Level 14: CCLDSL
Level 15: BTCLMB
Level 16: STCJDH ■

Susanne Plötzer

Oxyd

Level 1: 32854127
Level 2: 18780766
Level 3: 10232399
Level 4: 32882199
Level 5: 13794470
Level 6: 28197802
Level 7: 17087807
Level 8: 51761122
Level 9: 83882268
Level 10: 60761220 ■

Thomas von Treichel

Human Race (Amiga)

Auf die Schnelle die 80 Levelcodes:

Level 01: DARWIN
Level 02: DOOM
Level 03: SPYDER
Level 04: 480
Level 05: BILLS
Level 06: BROKE AGAIN
Level 07: OUR SHELF
Level 08: NO SUPPORT
Level 09: MR PARROT

Eine schrecklich nette Redaktion



Level 10: 7 MILES WALK
Level 11: BLIZARD
Level 12: MINI EGGS
Level 13: KEEF
Level 14: WORLDOFFUROWN
Level 15: ITS TOSH
Level 16: BESTEST BUDS
Level 17: 00 CHILDREN
Level 18: BLUE STUFF
Level 19: LEOPARD
Level 20: ALAN B STARD
Level 21: DANNEEE
Level 22: LOOWEEZ
Level 23: KATIEWOOH
Level 24: RADCLIFFE
Level 25: IDONTLIKE BRAWN
Level 26: GRILL NUGEDS
Level 27: HOW MUCH
Level 28: THE SLOBS
Level 29: MRS T
Level 30: ALMANBURIE
Level 31: GALLOWS FIELD
Level 32: PLAGUE PIT
Level 33: CANDLESTICKS
Level 34: BROWN SUGAR
Level 35: BABBLE
Level 36: BLATHER
Level 37: TRADER
Level 38: SCSRY MAN
Level 39: BOILED EGGS
Level 40: NEED MORE
Level 41: TURBO NUTTER
Level 42: ITD BE OKAY
Level 43: IF THE FIRST
Level 44: LOT HADNT BEEN
Level 45: PUBLISHED
Level 46: POUCH
Level 47: WHINGEING
Level 48: SAD BOYS
Level 49: CRAMP
Level 50: GLUM
Level 51: HASSLED
Level 52: GOLD LABEL
Level 53: POULTRY GOOSE
Level 54: KATE LUOISE
Level 55: DRAKEER
Level 56: SOURFACE
Level 57: LURCH
Level 58: ENDOSCOPY
Level 59: JUST TAKE 5
Level 60: HAVE A BREAK
Level 61: 3 NEGATIVES
Level 62: GIMME SHELTER
Level 63: BLOAT ON
Level 64: STAGGER HOME
Level 65: I LOVE ME
Level 66: WHO DYOU LOVE
Level 67: AAAAAARGH
Level 68: SOS
Level 69: LUCIFERS CHILD
Level 70: PYTHON
Level 71: QUANTUM LEAP
Level 72: SISTER BLUE
Level 73: ARIES
Level 74: TUARUS
Level 75: FATEANDFORTUNE
Level 76: DOES IT MATTER
Level 77: WHAT WE PUT
Level 78: THIS IS IT
Level 79: SEE YA
Level 80: FOREVER ■

Thomas von Treichel

The Legacy (PC)

Kleiner Trick gefällig, mit dem man einige Monster recht gefahrlos erledigen kann?
Alles, was man dazu benötigt, sind ein geeignetes Monster (klappt vorzüglich mit den orangefarbenen Schleimbällen oder den s-förmigen Biestern mit zwei Mäulern, beide im Level der Irrenanstalt) und eine Tür. Am besten ist es, wenn das Monster bereits hinter der Tür wartet; andernfalls muß man es hinter sich her locken. In dem Moment, wenn das Monster die Tür passieren will, geht man einen Schritt zurück oder zur Seite, so daß sich die Tür wieder schließt. War das Timing korrekt, ist das liebe Tierchen in der Tür eingeklemmt und kann sich nicht wehren, während man es in aller Ruhe mit Hieben eindecken kann. ■

Thomas Krawinkel

Prince of Persia II (PC)

Eben noch getestet, jetzt schon wieder gecheatet...
Man startet das Spiel ganz normal und savt einen Spielstand ab. Man muß hierbei aber das obere, linke Kästchen zum Speichern benutzen. Dann verläßt man das Spiel, lädt einen beliebigen Hex-Editor und verändert die Datei PRINCE.SAV folgendermaßen:
Der Wert 03 (kommt hier nur einmal vor) wird auf 45 erhöht, das Ganze wird wieder gespeichert, und nach einem neuen Spielchen mit dem veränderten Spielstand hat man 45 Energie-Fläschchen. ■

Bastian Herrmann

Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Um bei diesem Spiel unendlich viele Leben zu erhalten, geht man in den Paßwort-Bildschirm und gibt dort SEAHORSE ein. Das war's dann auch schon... ■

Günther Opris

Bwai Fighter Deluxe (GameBoy)

Eagle:
2 HGKM
3 CPFG
4 JJCM
5 DKLF

Albatross:
2 HGNC
3 BMHB
4 DGBF
5 JGJH

Ace:
2 GBHL
3 MHCB
4 CDMN
5 KDPG

Ultimate:
1 GDLP
2 LMCJ
3 LLHL
4 HFKP
5 BNGN ■

Jakob Kramer

A-Train

Cash: $C4BC2C (aber höchstens 2 eingeben!). ■

Battle Command

Shells:	$2589
Sight Active:	$25A5
Sight Active 0:	$25C1 ■

F-15 Strike Eagle II

Waffen: $C38A05 M, S, G ■

Defender of the Crown

(Es kommt hier auf den Standpunkt der Burg an, deshalb auch zwei Adressen))

Ivanhoe:	$30999 oder 30A61
Rotherwood:	$30999 oder 30A49
Longsword:	$30999 oder 30A49
Wild:	$30999 oder 30A49

■

Jakob Kramer

Final Fantasy Legend II (GameBoy)

Nutzt man den im 'Nasty Dungeon' gefundenen Magiestein 'Paegasus' über USE im Menü, hat man eine zweite Möglichkeit, in die bereits durchgespielten Welten zurückzuwarpen. Die andere Möglichkeit besteht darin, sich in den höheren Welten eine sogenannte DOOR zu kaufen. Da diese aber sehr teuer ist, wäre es vielleicht angebrachter, auf die erste Methode zurückzugreifen. Der übergreifende Vorteil beider Varianten liegt klar auf der Hand:
Sobald man in Bedrängnis gerät, das X-Cure oder ähnliches ausgeht, warpt man einfach in eine der vorigen Welten zurück, füllt sich die Energievorräte etc. auf und kehrt dann (frisch gestärkt) zum eigentlichen Ort des Geschehens zurück. Ebenso verhält es sich mit Waffen und so weiter... ■

Thorsten Krueper

Gods (SNES US)

Folgende Levelcodes bescheren Euch mehr Geld (na, wer hat das nicht gerne?)

1 ...
2 NASHWAN
3 COYOTE
4 FOXX ■

Thomas Müller

Wing Commander (SNES US)

Drückt man im Titelbild folgende Tastenkombination, gelangt man in ein Cheat-Menü vom Feinsten:

B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A, START ■

Thomas Müller

Die einzelnen Levelcodes lauten (Callsign: Larry):

1 2QCFMHBCZC
2 2GCYFKVCOH
3 FGDKCHYBBW
4 2HPFMYWCVH
5 YGN2RYVC3C ■

Sascha Urzenitzok

Tiny Toons (SNES US)

Um die Bonusgames einzeln anwählen zu können, benutzt man folgende Kombination:

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Elmyra/shirley/Coyote

Nun kann mittels der Select-Taste ein Spiel im Auswahl-Menü ausgesucht werden. ■

Thomas Müller

Batman – Revenge of the Joker (Mega Drive US)

In der Paßworteingabe sollte 5257 eingegeben werden. Nun müßten am unteren Rand des Bildschirms Pilzsymbole erscheinen, woraufhin Ihr das gewünschte Level direkt anwählen könnt. Wenn Ihr z.B. 1200 eingebt, führt Euch das in Level 1-2. ■

Thomas Müller

Flashback dt. (PC)

Leicht:

1	JAGUAR
2	COMBEL
3	ANTIC
4	NOLAN
5	ARTHUR
6	SHIRYU
7	RENDER
Ende	BELUGA

Mittel:

1	BANTHA
2	SHIVA
3	KASYYK
4	SARLAC
5	MAENOC
6	SULUST
7	NEPTUN
Ende	BELUGA

Schwierig:

1	TOHOLD
2	PICOLO
3	FUGU
4	CAPSUL
5	ZZZAP
6	MANIAC
7	NO WAY
Ende	BELUGA

■

Christian Repp

Splatterhouse 3 (Mega Drive)

Level 2:	REISOR
Level 3:	NEIGEP
Level 4:	DABHSN
Level 5:	TSAEBD
Level 6:	URUURU

■

Jan Entzminger

Heavyweight Boxing (Mega Drive)

Level 1:	007KEH7Z
Level 2:	007EBX7Z
Level 3:	0075C77Z
Level 4:	007BGN7Z
Level 5:	0072N47Z
Level 6:	007C7C7Z
Level 7:	007WXB7Z
Level 8:	0074XE7Z

■

Stephan Straube

Street Fighter II (PC)

Wenn man die Spieler auswählt, einfach 'Live Forever' eingeben, um unsterblich zu sein. Das ist alles... ■

Stephan Straube

Pilotwings (SNES)

Level 2:	985206
Level 3:	394391
Level 4:	520771
Level 5:	108048
Level 6:	400718
Level 7:	773218
Level 8:	165411
Level 9:	760357
Level 10:	882943

■

Sascha Urzenitzok

Civilization (Amiga)

Für alle, die kein Freezer-Modul besitzen, aber trotzdem Geldprobleme bei Sid Meiers Strategiespiel haben, kommt hier die ultimative Lösung. Einfach einen Hex-Editor laden, Euren persönlichen Spielstand laden, und los geht's. Zwei Adressen müssen verändert werden, nämlich $00000013E (75 eintragen) und 00000013F (30 eintragen). Danach dürfte Euer Finanzminister über stolze 30000 Talerchen verfügen. Mehr kann man nicht eintragen, da sonst der Betrag mit einem dicken Minus verzeichnet würde. Damit ist selbst der Bau von Weltwundern ein Kinderspiel. Alpha Centauri, wir kommen! ■

Mathias Schmidt

Sony the Game (PC)

Level 2:	QUICKIES
Level 3:	DIENSTAG

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

- 20.000 Meilen u. d. Meer ..... L - -
- 688 Attack Submarine ..... - - A
- **7.th Guest ..... (L P) -**
- Abandoned Places ..... L P -
- Ad Lib Soundkarte ..... - - A
- Adventure of Link ..... - P -
- Airborne Ranger ..... - - A
- **Alone in the Dark ..... (L P) -**
- Alternate Reality - City ..... - P A
- Alternate Reality - Dung. ..... L - -
- **Amazon-Guardians of Eden ..... (L P) -**
- Bad Blood ..... L P A
- Balance of Power 1990 Ed. ..... - - A
- Bane of the Cosmic Forge ..... (L P) A
- Bard's Tale 1 ..... L P -
- Bard's Tale 2 ..... L P -
- Bard's Tale 3 ..... L P A
- Battle of Antietam ..... - - A
- Battlehawks 1942 ..... - - A
- Battles of Napoleon ..... - - A
- Battletech ..... L - A
- Black Cauldron ..... L - -
- Bloodwych ..... L P -
- Bubble Ghost ..... - P -
- Buck Rogers ..... L P A
- Cadaver ..... L P -
- Carrier Command ..... L - -
- Champions of Krynn ..... L P -
- Chaos Strikes Back ..... L P A
- Chrono Quest 1 ..... L - -
- Chrono Quest 2 ..... L - -
- Codename: Iceman ..... (L P) A
- Colonel's Bequest ..... L P A
- Conquests of Camelot ..... (L P) A
- Conquests of the Longbow ..... L P -
- Curse of Enchantia ..... (L P) -
- Curse of the Azure Bonds ..... L P -
- Dagger of Ammon Ra ..... (L P) -
- Dark Half ..... (L P) -
- Day of the Viper ..... L P -
- Death Knights of Krynn ..... L P A
- Deathlord ..... - P A
- Decicives B. Am. Civ. War ..... - - A
- Defender of the Crown ..... - - A
- Deja Vu ..... L - -
- Deja Vu 2 ..... L - -
- Demon's Winter ..... L - A
- Digi Paint 3 ..... - - A
- Drachen von Laas ..... L - -
- Dragon Wars ..... - P A
- Dragon's Breath ..... L - -
- Dragons Lair ..... L - A
- Drakkhen ..... L - -
- Dungeon Master ..... L P A
- Eco Quest ..... (L P) -
- Elite (nur Amiga/ST) ..... L P A
- Elvira 1 (nicht C 64) ..... L P -
- Elvira 2 ..... L P -
- Emperor of the Mines ..... L - -
- **Eric the Unready ..... (L P) -**
- Europe Ablaze ..... - - A
- **Eternam ..... L P -**
- Eye of the Beholder 1 ..... (L P) A
- Eye of the Beholder 2 ..... (L P) -
- **Eye of the Beholder 3 ..... - P -**
- F-14 Tomcat ..... - - A
- F-15 Strike Eagle 2 ..... - - A
- Faery Tale Adventure ..... (L P) -
- Fascination ..... L - -
- Fatal Heritage ..... L - -
- Final Fantasy Legend ..... - - A
- Fire Brigade ..... - - A
- Fish ..... L - -
- Fountain of Dreams ..... - - A
- **Freddy Pharkas ..... (L P) -**
- Future Wars ..... (L P) -
- Galdregon's Domain ..... (L P) A
- Gateway to the Sav. Front. ..... L P A
- Gato ..... - - A
- Germany 1985 ..... - - A
- Gettysburg ..... - - A
- **Gobliins 2 ..... L - -**
- Gold Rush ..... L P A
- Guild of Thieves ..... L - -
- Gunship ..... - - A
- Heart of China ..... (L P) A
- Heimdall ..... (L P) -
- Hellowoon ..... L - -
- Hero's Quest ..... (L P) A
- Hillsfar ..... L - A
- Holiday Maker ..... L - -
- Hook ..... (L P) -
- Imperium Galactum ..... - - A
- **Inca ..... L - -**
- Indiana Jones 3 ..... L P -
- Indiana Jones 4 ..... (L P) -
- Insector X ..... - - A
- It came from the Desert ..... (L P) -
- Jet ..... - - A
- Jones in the Fast Lane ..... - - A
- Kampfgruppe ..... - - A
- Kathedrale Die ..... (L P) -
- King Arthur ..... L - -
- King's Quest 1 ..... L P -
- King's Quest 2 ..... L P A
- King's Quest 3 ..... L - A
- King's Quest 4 ..... L P A
- King's Quest 5 ..... (L P) A
- King's Quest 6 ..... L P -
- Kingdoms o. England ..... - - A
- Knights of Legend ..... L - A
- Kult ..... (L P) -
- Landsitz von Morteville ..... L - -
- Last Ninja ..... - - A
- Last Ninja 2 ..... L - -
- Legacy of the Ancient ..... L - -
- Legend of Blacksilver ..... - - A
- Legend of Faerghail ..... L P -
- **Legend of Kyrandia ..... (L P) -**
- Leisure Suit Larry 1 ..... L P A
- Leisure Suit Larry 2 ..... L P A
- Leisure Suit Larry 3 ..... L P A
- Leisure Suit Larry 5 ..... L P -
- Les Manley-Lost in L. A. ..... (L P) -
- Loom ..... L - -
- **Lost Files of Sherlock Holmes ..... L - -**
- Lure of the Temptress ..... (L P) -
- Manhunter - New York ..... L - A
- Manhunter - San Francisco ..... (L P) A
- Maniac Mansion ..... L P -
- Mars Saga (Cluebook) ..... (L P) -
- Mewilo ..... L - -
- Might & Magic 1 ..... - - A
- Might & Magic 2 ..... - - A
- Might & Magic 3 ..... (L P) A
- Millenium 2.2 ..... L - -
- Miracle Warriors ..... - - A
- Monkey Island 1 ..... (L P) A
- Monkey Island 2 ..... L P -
- Navcom 6 ..... - - A
- Navy Seal ..... - - A
- Neuromancer ..... L P -
- New Zealand Story ..... - - A
- Ooze ..... L P -
- Panzer Battles ..... - - A
- Panzer Strike ..... - - A
- Pawn The ..... L - -
- Personel Nightmare ..... L P -
- Phantasie 3 ..... L - -
- Phantasy Star 1 ..... L - A
- Phantasy Star 2 ..... - - A
- Pirates ..... L - A
- Police Quest 1 ..... L - A
- Police Quest 2 ..... L - A
- Police Quest 3 ..... L P -
- Pool of Radiance ..... L P A
- Pool of Radiance Adv. Journal ..... - - A
- **Pools of Darkness ..... - P A**
- Populous ..... L - A
- Ports of Call ..... (L P) -
- Powermonger ..... - - A
- President is Missing ..... - - A
- Prince of Persia ..... L P -
- Projekt Firestart ..... L - A
- Projekt Stealth Fighter ..... - - A
- **Prophecy of the Shadow ..... L P -**
- Quest for Glory 2 ..... (L P) A
- **Quest for Glory 3 ..... (L P) -**
- Questron 2 ..... L P -
- Railroad Tycoon ..... L - -
- Reach for the Stars ..... - - A
- Red Baron ..... - - A
- Red Lightning ..... L - A
- Red Storm Rising ..... - - A
- Renegade Legion Interceptor ..... - - A
- Rex Nebular ..... (L P) -
- Rings of Medusa ..... (L P) -
- Rise of the Dragon ..... - - A
- Roadwar 2000 ..... - - A
- Robox ..... L P -
- Rommel ..... - - A
- Russia ..... - - A
- Savage Empire The ..... - - A
- **Schwarze Auge Das ..... L P -**
- Secret of the silver Blades ..... - - A
- Sentinel The ..... - - A
- Sentinel World (Paragr.) ..... - - A
- Sentinel Worlds ..... L - A
- Sex Vixens from Space ..... L - -
- Shadow Sorcerer ..... L P -
- Shadow of the Beast ..... (L P) -
- **Shadow of the Comet ..... (L P) -**
- Shadowgate ..... L - -
- Shogun ..... L P -
- Soko Ban ..... - - A
- Sorcerian ..... - - A
- Space Ace ..... L - -
- Space Quest 1 ..... L P A
- Space Quest 2 ..... L P A
- Space Quest 3 ..... L P A
- Space Quest 4 ..... L P A
- **Space Quest 5 ..... L P -**
- Space Rogue ..... - - A
- Spellcasting 101 ..... L - -
- **Spellcasting 301 - Spring Br. ..... L - -**
- Spirit of Adventure ..... L P -
- Stadt der Löwen ..... L - -
- Star Command ..... L - A
- Star Flight 1 ..... L - A
- Star Flight 2 ..... L - A
- Star Trek - 25th Anniv. ..... (L P) -
- Star Trek 5 ..... - - A
- Starglider ..... - - A
- Starglider 2 ..... - - A
- Steel Thunder ..... - - A
- Stellar Crusade ..... - - A
- Storm Across Europe ..... - - A
- Sub Battle Simulator ..... - - A
- Sword of Aragon ..... (L P) A
- Sword of Vermillion ..... - - A
- Tangled Tales ..... - - A
- Transworld ..... L - -
- Ultima 1 ..... - - A
- Ultima 2 ..... - - A
- Ultima 3 ..... L P A
- Ultima 4 ..... L P A
- Ultima 5 ..... L P A
- Ultima 6 ..... L P A
- **Ultima 7 + Forge Of Virtue ..... L P -**
- **Ultima Underworld 1 ..... L P -**
- Uninvited ..... L - -
- Up Periscope ..... - - A
- **Veil Of Darkness ..... L P -**
- Wasteland ..... L P A
- Wasteland (Paragr.) ..... - - A
- **Waxworks ..... L P -**
- Willy Beamish ..... (L P) -
- Wing Commander + Secr. Miss. ..... - - A
- Winzer ..... L - -
- Wonderland ..... L - -
- Zak Mc Kracken ..... L P A
- Zork ..... L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



1 X-WING
PC dA 94,95



2 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95



3 LEMMINGS 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	Space Quest 5 dV	--------	94.95
5.	Comanche dV	--------	94.95
6.	Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
7.	Wing Commander 2 dV	--------	94.95
8.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
9.	King's Quest 6 dV	--------	99.95
10.	Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

- 1869 dV 79.95
- a train dV 99.95
- abandoned places 2 dA 84.95
- airbus a320 us edition dA 99.95
- archer mclean pool dV 69.95
- battle isle data disk 2 dV 54.95
- battle team (batt. isle+data) dV 79.95
- body blows dA 74.95
- bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
- cadaver dV 74.95
- campaign dV 74.95
- chaos engine dA 64.95
- civilization dV 84.95
- colossus chess x dA 49.95
- conquestador dV 79.95
- creatures 2 dA 69.95
- curse of enchantia dV 89.95
- desert strike dA 79.95
- dragon wars dV 59.95
- dune 2 dA 69.95
- dune dV 79.95
- eishockey manager dV 84.95
- eye of the beholder 1 dV 79.95
- eye of the beholder 2 dV 84.95
- fire & ice dA 74.95
- flashback dV 79.95
- goal dV 69.95
- gunship 2000 dA 89.95
- hannibal dA 84.95
- history line 1914-1918 dV 89.95
- humans 2 dA 69.95
- humans dA 69.95
- indiana jones 3 adventure dV 67.95
- jonathan dV 94.95
- kathedrale die dV 89.95
- legend of kyrandia dA 89.95
- lemmings 2 dA 79.95
- lemmings dA 69.95
- lionheart dA 69.95
- lure of the temptress dV 79.95
- m 1 tank platoon dA 79.95
- manager dV 49.95
- maniac mansion dV 69.95
- megatraveller 2 dV 79.95
- microprose grand prix f. 1 dA 84.95
- midwinter 2 dV 49.95
- monkey island 1 dV 79.95
- monkey island 2 dV 79.95
- nigel mansell grand prix dA 69.95
- patrizier der dV 79.95
- penthouse hot numbers dA 44.95
- pinball dreams dA 69.95
- pinball fantasies dA 69.95
- pirates ! dA 69.95
- pools of darkness dV 89.95
- populous 2 dA 79.95
- populous 2 plus data dA 79.95
- premier manager dA 69.95
- railroad tycoon dA 84.95
- rome ad 92 dV 74.95
- schwarze auge 1 mb vers. dV 89.95
- sensible soccer 92/93 dA 64.95
- sim ant dV 89.95
- sim earth dV 89.95
- space crusade incl. mission d. dA 79.95
- sports collection dA 74.95
- starbyte collection no. 2 dV 79.95
- streetfighter 2 dA 74.95
- syndicate dV 79.95
- their finest hour dA 79.95
- transarctica dA 69.95
- ultima 5 dA 79.95
- ultima 6 classic dA 49.95
- walker dA 74.95
- waxworks dV 74.95
- wing commander 1 dV 89.95

IBM-PC

- 1869 dV 89.95
- a train construction set dV 49.95
- a train dV 99.95
- aces of the pacific dA 89.95
- aces of the pacific edition dA 94.95
- airbus a 320-europa dA 99.95
- airbus a320 us edition dA 99.95
- alone in the dark dV 94.95
- battle isle data disk 2 dV 54.95
- battlechess 4000 s-vga dA 79.95
- bundesliga manager edition dV 89.95
- bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
- burning steel dV 94.95
- burning steel data 1-amerika dV 44.95
- burning steel data 2-schiffe dV 44.95
- buzz aldrins race into space dA 99.95
- civilization dV 99.95
- comanche dA 94.95
- comanche mission disk 1 dV 59.95
- dagger of amon ra dV 89.95
- dark queen of krynn dV 89.95
- dune 2 dA 79.95
- eishockey manager dA 94.95
- eye of the beholder 1 dV 79.95
- eye of the beholder 2 dV 84.95
- f 15 strike eagle 3 dA 104.95
- fields of glory dA 109.95
- gobliins 2 dV 89.95
- gunship 2000 dA 99.95
- gunship 2000 szenario dA 69.95
- hannibal dV 94.95
- history line dV 89.95
- humans 2-human race dV 94.95
- inca dV 99.95
- incredible machine dV 84.95
- indiana jones 4 dV 89.95
- jonathan dV 94.95
- kings quest 6 dV 99.95
- leather godesses of phobos 2 dA 99.95
- legacy the dV 109.95
- leisure suit larry 5 dV 94.95
- lemmings 2 - the tribes dV 89.95
- lemmings doublepack dA 79.95
- links 386 kurs banff dA 54.95
- links golf 386 dA 99.95
- lost files sherlock holmes dV 94.95
- microprose f1 grand prix dA 99.95
- might and magic 4 dV 89.95
- monkey island 2 dV 89.95
- patrizier der dV 79.95
- populous 2 dA 84.95
- prince of persia 2 dA 89.95
- ragnarok dV 99.95
- schwarze auge das dV 89.95
- sensible soccer dA 74.95
- shadow of the comet dV 99.95
- sim city de luxe dA 94.95
- space hulk dA 99.95
- space quest 5 dV 89.95
- spaceward ho! für dos dV 89.95
- star trek 25th anniversary dV 94.95
- strike commander dA 99.95
- strike speech pack dA 49.95
- syndicate dV 94.95
- tornado dA 94.95
- ultima 7 - serpent isle dA 99.95
- ultima 7-die schwarze pforte dV 104.95
- ultima trilogie 2 (4;5;6) dA 89.95
- ultima underworld 2 dA 89.95
- veil of darkness dV 94.95
- whales voyage dV 89.95
- wing commander 1 classic dA 59.95
- wing commander 2 dV 94.95
- wizardry 7 crusaders d. sav. dV 99.95
- x-wing dA 94.95
- zool dA 79.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

AMIGA

- 0893 a-train construction set dV 49.95
- 0893 atac dA 84.95
- 0893 links kurs pinehurst US 49.95
- 0893 prophecy of the shadow dV 84.95
- 0893 space hulk dA 89.95
- 0893 space legends dV 84.95
- 0893 wizardry 7 US 94.95

IBM-PC

- 0893 abandoned places 2 dA 94.95
- 0893 aces over europe dV 94.95
- 0893 betrayal at krondor dV 99.95
- 0893 burning steel editor US 44.95
- 0893 eye of the beholder 3 dV 94.95
- 0893 freddy pharkas dV 94.95
- 0893 islands of dr. brain US 94.95
- 0893 lands of lore dV 79.95
- 0893 pinball dreams dA 69.95
- 0893 pirates gold dV 109.95
- 0893 railroad tycoon deluxe US 109.95
- 0893 spellcraft aspect of val. dV 89.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

- captain planet dA 29.95
- chess player 2150 US 19.95
- continental circus dA 19.95
- deuteros dA 39.95
- falcon mission 1 US 29.95
- hunter dA 39.95
- olympiad collection US 29.95
- spidertronic dA 19.95
- spot dA 19.95
- thai boxing US 19.95
- wanted dA 29.95
- waterloo dA 19.95
- whirligig dA 9.95
- wishbringer US 29.95
- xenon 2 the megablast dA 29.95
- zero gravity US 24.95
- swotl p 38 US 39.95
- swotl p 80 US 39.95

IBM-PC 3.5

- colossus chess x dA 19.95
- faery tale adventure US 29.95
- genghis khan dA 19.95
- hunt for red october 2 dA 19.95
- imperium dA 34.95
- living jigsaws US 29.95
- manchester united US 29.95
- maupiti island dV 19.95
- north & south US 29.95
- oil imperium dV 19.95
- olympiad collection US 29.95
- pro tennis simulator dA 34.95
- rbi baseball two dA 29.95
- realms dV 29.95
- siege data (dogs of war) US 34.95
- strip poker deluxe US 19.95

IBM-PC 5.25

- battletech 2 dA 39.95
- gfl championship football US 19.95
- go for gold dA 29.95
- imperium dA 34.95
- king of chicago US 19.95
- manchester united US 29.95
- olympiad collection US 29.95
- pole position US 19.95
- realms dA 29.95
- savage empire the US 39.95
- test drive 2 california chal. US 39.95

PC-SOUND

- sound blaster v 2.0 deluxe ..... PC 199.95
- sound blaster cms chips ..... PC 49.95
- sound blaster pro deluxe ..... PC 329.95
- sound blaster cd-rom drive ..... PC 579.95
- sound blaster pro + cd-rom ..... PC 899.95
- sound blaster 16 cd-rom kit ..... PC 1449.95
- sound blaster 16 asp ..... PC 499.95
- video blaster genlock-karte ..... PC 639.95
- wave blaster ..... PC 469.95

ZUBEHÖR

- aktiv-boxen ..... Paar 59.95
- joystick gravis analog pro dA ..... PC 94.95
- joystick thrustmaster fcs ..... PC 189.95
- joystick thrustmaster wcs ..... PC 189.95
- maus microsoft rs 232 ..... PC 89.95
- maus transparent sv 714 ..... AM 39.95
- maus transparent sv 712 ..... PC 44.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
Computertyp ..... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

A 10/93

AUFTRAGGEBER

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Level 4: MITTWOCH
Level 5: NOVEMBER
Level 6: DEZEMBER
Level 7: ALPHABET
Level 8: AFFODILL
Level 9: ALCHEMIE
Level 10: BAGUETTE
Level 11: BANKROTT
Level 12: BASEBALL
Level 13: CORVETTE
Level 14: DIAGNOSE
Level 15: DYSTROPH ■

Moritz Matthes

Chuck Rock 2 (Amiga)

Ein paar Leben mehr gefällig? Dann Freezer einstecken, und $C899 verändern. Der Energiewert befindet sich bei $C895. ■

Steffen Thalmanns

Street Fighter 2 (Amiga)

Hier einige recht interessante Tips von BASTIAN WOLFF.
Ryu und Ken:
Bei den Bewegungen runter, links diagonal unten, links machen beide den Hurricane-Kick, und bei den Bewegungen runter, rechts diagonal unten, rechts schießen beide einen Feuerball ab.
Guille:
Wenn man mit Guille erst einen Augenblick nach hinten geht und dann nach vorne, dabei den Feuerknopf drückt, schießt er einen Sonic Boom ab. Und wenn man den Joystick erst 2 Sekunden nach unten drückt, dann nach oben und dabei wiederum den Feuerknopf betätigt, macht er einen Flash-Kick.
Blanka:
Bei Blanka muß man in ziemlich rascher Folge den Feuerknopf betätigen und erzeugt so ein Kraftfeld von 1000 Volt um ihn herum. Die Kugelattacke funktioniert genauso wie der Sonic Boom (oben).
Edmondo Honda:
Hier gibt es den Schlag der tausend Hände und den Sumo-Kopfstoß, die genauso funktionieren wie der Elektroschock und die Kugelattacke von Blanka.
Zangief:
Die drehende Hammerattacke funktioniert auch genauso wie der Elektroschock von unserem Freund Blanka. Der wirbelnde Pile Driver ist ganz einfach. Man muß den Joystick in 360 Grad betätigen und anschließend den Feuerknopf drücken.
Dhalsim:
Bei den Bewegungen runter, rechts diagonal unten, rechts macht er das Yoga-Feuer, und wenn man die Bewegungen links, links diagonal unten, runter, rechts diagonal unten, rechts ausführt, dann macht er die Yoga-Flamme.
Shun Li:
Auch bei Shun Li muß man lediglich ganz oft hintereinander den Feuerknopf drücken, damit sie den Tritt der tausend Füße ausführt. Sie kann auch einen ähnlichen Trick wie den Hurricane-Kick, der jedoch genauso funktioniert wie der Flash-Kick.
Jeder dieser Spezialtaktiken muß mit dem Feuerknopf abgeschlossen werden! ■

Bastian Wolff

The Humans

Schon gewußt? In Level 11 geht man mit dem einzelnen Human die Leiter hinauf bis zum feindlich gesinnten Human. Auf diesen geht man einfach zu, und siehe da, der Speer fliegt über einen hinweg. Man befreit jetzt den Human, geht auf <Esc>, wählt Restart Level, und – man faßt es nicht – der Human hat sich dem eigenen Stamm angeschlossen; und oben wartet an exakt derselben Stelle schon der nächste Gefangene. Dieses Spielchen kann man bis zur Unendlichkeit fortsetzen.
Die Sache geht auf dem Amiga, müßte aber auch auf dem PC funktionieren und läßt sich ebenfalls in allen anderen Ebenen wiederholen, in denen es Gefangene gibt; es ist hier aber am leichtesten... ■

Björn Kemmer

Dune 2 (PC)

Hier ein ganz besonders gerissener Tip:
In den höheren Levels ist es ratsam, so viele Windtraps (Windfallen) zu bauen, daß deren Auslastung unter 49% bleibt. So ist die Energieversorgung selbst bei Spicemangel (Gewürzmangel) gesichert, und das Bild vom Radar verschwindet nicht, da die Windtraps nur bis auf 49% Funktionstüchtigkeit absinken (es sei denn, sie würden abgeschossen...).
Hat man in der Nähe seiner Raffinerie ein Spicefeld, dann sollte man dieses mit einigen Fahrzeugen absichern und für später aufheben. Den Spice, den man ja trotzdem benötigt, holt man am besten von weiter entfernten Spicefeldern. Somit hat man, wenn der Computer kein Spice mehr hat, immer noch einen kleinen Vorrat und kann so beim Angriff beschädigte Fahrzeuge reparieren. Man hat also stets die Möglichkeit, seine Armee in Schuß zu halten, während man den Gegner immer mehr dezimiert. ■

Stefan Kotzab

Der Patrizier

Hier ein Tip für die 'ganz Armen'. Ihr gebt 4 Spieler ein. Den ersten nennt Ihr meinetwegen A, den zweiten B, den dritten C, und als 4. Spieler gebt Ihr Euren Namen ein. Anschließend wählt Ihr für alle vier denselben Heimathafen wie z.B. Visby.
Dann nehmt Ihr mit Spieler A, B und C Kredite auf und gebt diese an Euch selbst zu 0% (bei den neueren Versionen 1%) Zinsen und für 9999 Tage weiter. Dann geht Ihr mit den ersten drei Spielern auf Schiffsverkauf, und schon werdet Ihr nach Eurem Gebot gefragt. Natürlich gebt Ihr das kleinstmögliche Gebot ab. Da Ihr ja auch für die drei anderen Spieler die Entscheidungsgewalt besitzt, verkauft Ihr diese Schiffe selbstverständlich zum niedrigsten Preis an Euch. Auf diese Art und Weise kommt Ihr zu acht Schiffen. Mit diesen Schiffen könnt Ihr nun Eure gewohnten Geschäfte abschließen und ordentlich Kohle machen, da Eure Konkurrenz ja momentan ausgeschieden ist.
Dem aber nicht genug: Ihr gewährt Spieler A, B und C nun auch Kredite (was für ein Freundschaftsdienst), allerdings zu etwas anderen Konditionen. Und zwar zu 999% Zinsen für 50 Tage oder so. Eure Gegenspieler müssen Euch dann riesige Summen zurückzahlen. Diesen Vorgang wiederholt Ihr mit steigenden Summen, speichert aber vorher zur Sicherheit ab. Na ja, und allmählich werdet Ihr stinkreich; zwar bekommt Ihr hin und wieder einige Geldstrafen wegen Zinswucherei aufgebrummt, aber wen stört das schon, wenn man das 10fache davon soeben verdient hat... ■

R. Dudek

Populous (Atari)

Folgende Tasten haben einige Auswirkungen auf das Spiel:

<Ü>	für den Goldenen Mann, der Erdbeben (nein, keine Erdbeeren) erzeugt.
<+>	für Neptun, der Land ißt.
<Shift-Ü>	für das fliegende Monster, das die Wirbelstürme erzeugt.
<Shift-+>	für das Monster, das die Bäume pflanzt.
<ALT-Ü>	für den Goldenen Drachen, der die Feuersäulen entzündet.
<ALT-+>	für Medusa, die Menschen und Häuser in Steinstatuen verwandelt.
<F9>	für mehr Manna.

Noch ein kleiner Tip am Rande:
Wenn Du siehst, daß die feindlichen Anhänger zu dem Papalmagneten pilgern, lege Brunnen an, in denen die Leute, die dort hineinfallen, sich zur guten Seite wenden. ■

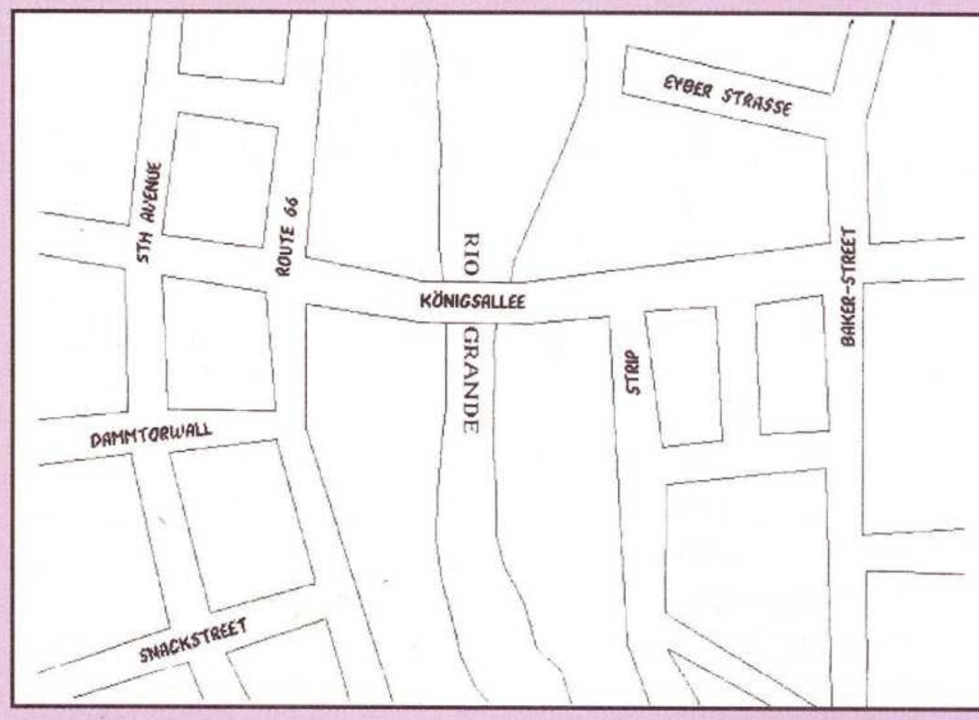
Roman Klinger

Snack Zone

Zunächst sollte man folgende Gegenstände einsammeln:
Schnuller (Königsallee) und Katze (Route 66).
Um sich ein wenig Geld zu verdienen, sollte man zunächst folgendes tun:
– Der Mutter mit dem Kinderwagen den Schnuller UMSONST geben, da man so mit fünf Talern belohnt wird.
– Der alten Frau in der Snack-Street über die Straße helfen, wofür man drei Taler erhält.
– Das Päckchen des Agenten in der Baker-Street zu seinem Kollegen in der 5th Avenue bringen, und von diesem einen Umschlag wieder zum Agenten in der Baker Street mitnehmen. Diese Aktion bringt 20 Taler.
Nun sollte man sich im Kino in der 5th Avenue eine Kinokarte besorgen (ganz gleich, welcher Film) und am Automaten im Kino folgende Gegenstände kaufen: Liptonice und eine Strumpfhose. Nun geht man in die Route 66, kauft beim Bauchladenhändler die Ohrringe und die Halskette, geht zur Skaterin in derselben Straße, schenkt ihr nacheinander die Ohrringe, Halskette und Strumpfhose und fragt sie

dabei jedes Mal, ob man sich einmal ihre Roller-Skates ausleihen könnte. Nach dem dritten Geschenk hat man endlich den gewünschten Erfolg. Anschließend geht man in die Straße 'Strip' und fordert die Jungs, die dort stehen, zu einem Wettrennen mit Einsatz auf. Man gewinnt dadurch eine besondere Münze. Dem Bauarbeiter in dieser Straße gibt man die Dose Liptonice und leiht sich für 10 Minuten seine Werkzeugkiste. Nun geht man in die Königsallee und hilft dem Fahrer von 'Honig Hubert', sein Auto zu reparieren. Als Dank für die Hilfe bekommt man ein Glas Honig, mit dem man den Bienenschwarm in der Dammtorwall ablenkt und die Schallplatte vor dem Geschäft mitnimmt. Jetzt sucht man die Kneipe in der Baker Street auf und fragt den Wirt nach einem Tip. Diesen bekommt man allerdings nur, wenn man den Highscore im Paint-Game schlägt. Man stellt also einen neuen Highscore auf und erhält dafür eine U-Bahnkarte in die Zukunft. Man geht zur nächsten U-Bahnstation und gibt die Nummer der Karte (96) in den Automaten ein, woraufhin man prompt in der Zukunft landet.

Dort angekommen, begibt man sich in die Dammtorwall und versucht, an den dort stehenden Rockern vorbeizukommen. Diese wollen uns jedoch nur dann passieren lassen, wenn wir ihnen eine 19-Zoll-Kolbenrückholfeder besorgen. In der Route 66 gibt es einen Hilfsroboter, den man um einen starken Magneten bittet, mit dessen Hilfe man dem Musikanten in der Königsallee die Mundharmonika aus dem Hals holt. Als Dank dafür erhält man dessen gesamte Tageseinnahmen. Man geht nun in die Straße 'Strip' und erklärt den dort gelandeten Marsmenschen den Weg zum Neptun (Erde-Mars-Jupiter-Saturn-Uranus-Neptun) und bekommt als Gegenleistung einen wertvollen Gesteinsbrocken vom Merkur. Mit diesem geht man zum Schrotthändler in der Baker Street, kauft eine versilberte 19-Zoll-Kolbenfeder und bezahlt mit dem wertvollen Stein. Nun geht man in das Uno-x in der 5th Avenue und spricht das dort sitzende Mädchen an. Man tauscht bei ihr die alte Kinokarte gegen ein Teil einer alten Zeitmaschine und verläßt das Uno-x wieder. In der Königsallee trifft man auf einen Vul-



kanier, der einem vier Fragen stellt. Je nach Qualität der Antworten bekommt man ein angemessenes Teilnahmegeld überreicht. Nun geht man zurück in die Dammtorwall und händigt den Rockern die Kolbenrückholfeder aus. Diese lassen einen passieren, und man kann nun das Museum betreten, Man drückt den Knopf 'K' und bekommt den Auftrag, die Vitrinen in allen fünf Stockwerken des Museums zu ordnen. In der letzten Etage befindet sich auch das gesuchte Bifi-Roll-Rezept. Nach getaner Arbeit drückt man erneut die Taste 'K' im Aufzug und bekommt vom Museumswächter eine alte Zeitmaschine geschenkt, die man durch das bereits mitgeführte Teil ergänzt, und man kann in seine Zeit zurückkehren.

Dort angekommen, betritt man die Bifi-Fabrik in der Eyberstraße und setzt dort die nötigen Stromkreise in Gang, um die Produktion der Bifi-Roll wieder zu starten... ■

Lutz Märker



Silent Service 2

Da es gewöhnlich etwas länger dauert, bis man einen größeren Erfolg verzeichnen kann, sollte man einmal folgendes unternehmen:
Man geht auf Kriegspatrouille, wählt irgendein Datum in den Jahren 1942 oder 1943, wählt als Heimathafen Pearl Harbour und als Patrouillengebiet die Marshall Islands. Ist das alles erledigt, fährt man mit seinem U-Boot in sein zu bewachendes Gebiet nach Truk, der Inselfestung (einziger, roter Punkt) und umrundet diese immer wieder. Nun sollte man auch des öfteren Begegnungen mit Schlachtschiffen oder Flugzeugträgern haben. Geduld ist allerdings vonnöten. ■

Tilemann Langwieler

Body Blows (Amiga)

Allgemeine Taktiken:
1. NINJA – bei ihm am besten immer blocken, wenn er seine DEATHROLL anwendet. Dann schnell einen Kick, und den Gegner mit einem Sliding Kick zu Boden befördern. Jetzt drängt man ihn schnell an die Wand und schlägt mit Kicks auf ihn ein. (Knopf drücken und hoch und runter).
2. DUG – da er oft sein EARTH TREMOR anwendet, sollte man immer in der Luft sein und ihn mit Flying Kicks angreifen. Und wenn er in der Ecke ist, die obere Kombination benutzen, und schon stellt er keinen würdigen Gegner mehr für Euch dar.
3. YIT-U – er ist schon schwieriger zu besiegen. Bei seinem SPEED OF LIGHT müßt Ihr sofort abblocken. Ihm darf man auf keinen Fall genügend Zeit für seinen SPEED OF LIGHT lassen. Sofort nach dem Blocken tretet und boxt Ihr, und auch der Super Roundhouse ist hier wirksam. In die Ecke drängen, heißt die Devise.
4. MARIA – bei ihrem TORNADO ebenfalls blocken. Sie ist mit Tritten immer zu Boden zu legen. Wenn sie aus der Luft kommend angreift, den Power Punch zur Abwehr benutzen.
5. KOSSAK – nie in seinen DRILLER KILLER springen oder rutschen. Blocken, und danach die Kombination von 1. anwenden. Vor allem auch den Deflector Bolt benutzen, der den Gegner zwar nur wenig Energie kostet, ihn aber trotzdem ins Jenseits befördern kann.
6. DAN/NICK – ihre ENERGY BOLTS mit dem Deflector außer Betrieb setzen, und mit einen Sliding Kick an sie heran gleiten. Power Punch, Kick, Sliding Kick, Roundhouse verwenden.
7. LORAY – er ist einer der schwierigsten Gegner. Seinem BUDDHA immer wieder ausweichen, und ihn mit Deflectoren angreifen (immer um ihn herumhüpfen und so lange deflectieren, bis die Zeit um ist).
8. JUNIOR – er stellt keinen starken Gegner dar. Man muß lediglich seiner FIST OF FURY ausweichen und ihn danach mit einigen wenigen Schlägen und Tritten zur Strecke bringen.
9. MIKE – ihn in die Ecke drängen und auf ihn einschlagen. Wenn er seinen TORNADO benutzt, entweder abblocken und über ihn hinwegspringen oder aber warten, bis er ihn erneut verwendet. Dann springt Ihr in die Luft und schickt ihn mit dem Deflector in die Hölle, wo er ja auch hingehört.
10. MAX – ziemlich oft in der Luft bleiben, und ihn danach in einen Nahkampf verwickeln. Hierbei oftmals den High Punch, Sliding Kick, Low Punch, Mid Kick und Power Punch verwenden. Man muß ihn schnell besiegen, da nach kurzer Zeit seine Energie wieder voll aufgeladen ist.
11. ENDGEGNER – hierzu sagen wir nichts, um Euch den Spielspaß nicht völlig zu rauben... ■

Steffen Ackermann

Superfrog (Amiga)

Wer als herkömmlicher Frosch einfach zu schnell ins Gras beißt, sollte an diesen Adressen herummanipulieren:

Leben:	$817CF
Energie:	$817D1
Gold:	$817D3
Gambling:	$85967 ■

Anna Henkel

Lionheart (Amiga)

Ebenfalls von ANNA HENKEL kommen die Freezer-Adressen für Energie ($C1109D) und Leben ($C110AD). ■

Fly Harder (Amiga)

Auch noch von ANNA HENKEL die Levelcodes zu Fly Harder, obwohl es als Flop des Monats ausgezeichnet wurde.

1	Photon
2	Metagrau
3	Blackhole
4	Supernova
5	Transmitter
6	Quant
7	Neogeopower ■

Gunship 2000

Amiganer aufgepaßt:
Man sollte zu Anfang auf die Karte achten und sich den Plan für die Missionen genaustens anschauen, damit man weiß, was für ein Hubschrauber geeignet ist. Auch die Wettervorhersage sollte beachtet werden, was bei einer Schwierigkeitsstufe von Realistic von entscheidender Bedeutung sein kann. Bei Aufträgen über dem Meer sind die Raketen Maverick und Penguin am besten geeignet. Zur Bekämpfung gegnerischer Hubschrauber hingegen sollte man schon einige Hydras mit sich führen. Obwohl es natürlich verlockend klingt, weitere Waffen mitzuführen, sollte man niemals zu wenig Treibstoff tanken. In Missionen, wo in Europa geflogen wird, sollte man das bergige Gelände voll ausnutzen. Ihr müßt auf alle Fälle den ersten Schuß abfeuern, denn die Reaktionszeit der Gegner beträgt etwa 5-20 Sekunden. Bei Transportaufträgen solltet Ihr stets einige Hubschrauber vorausschicken, denn das Risiko, die Ladung zu verlieren, ist viel zu hoch. Für diesen Job sind besonders Comanche, Kiowa Warrior und Defender geeignet. Ist man erst einmal schwer getroffen, ist es das Beste, mittels der Autorotation zu landen. ■

Matthias Bäumer

Dracula (Lynx)

SVEN MÜLLER, der Vampirjäger, hat wieder zugeschlagen. Und hier ist sein Tagebuch, in dem er seine geheimen Aufzeichnungen über den Kampf mit den Vampiren festgehalten hat – Welcome to Fright Night...

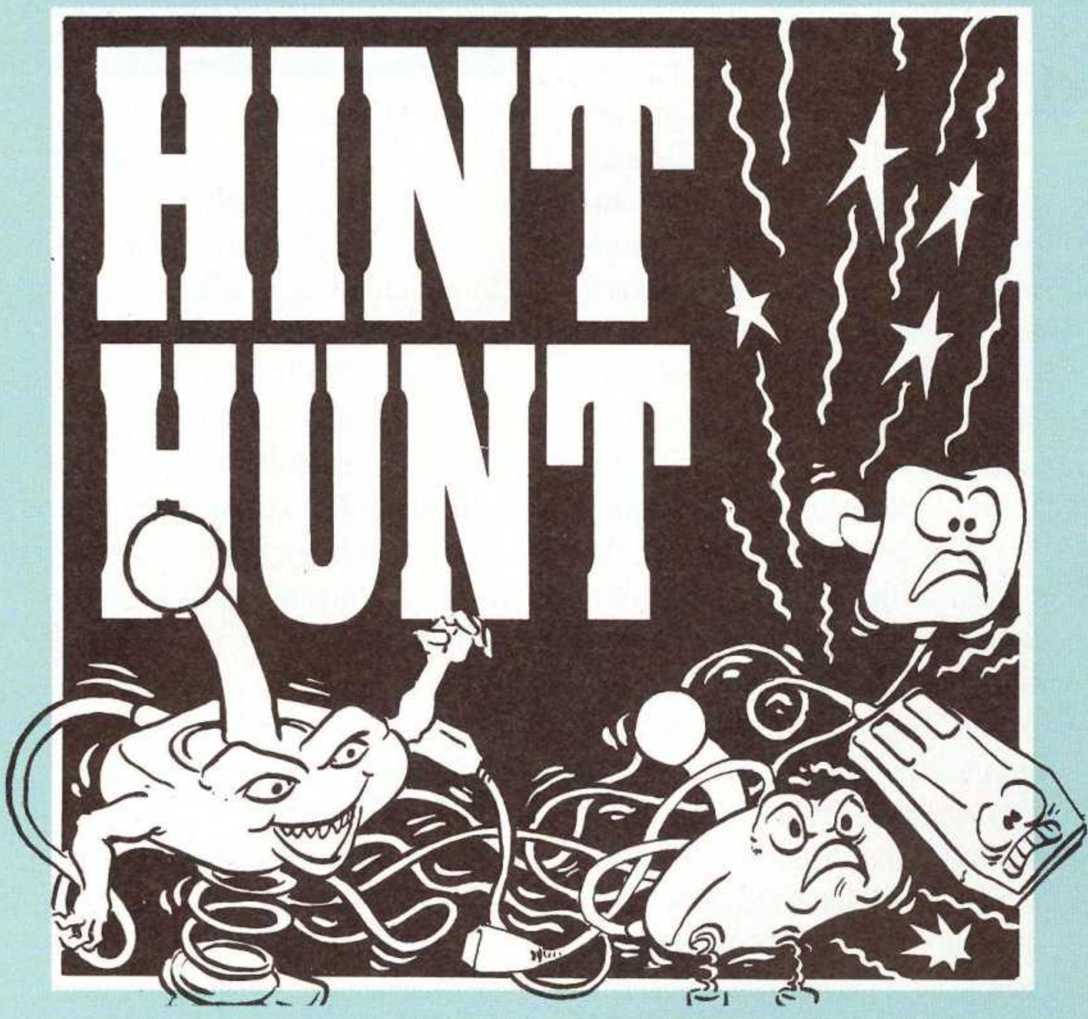
Am Anfang findet man sich im Vorraum zu Jonathans Schlafgemach wieder. Man begebe sich gleich zu dem kleinen Schrank auf der Rückseite des Raumes und hole sich das Notizbuch. Der nächste Ort, der aufzusuchen ist, wäre das Schlafzimmer. Dort untersuche man Bett und Nachttischchen. Auf dem Bett liegt ein Kruzifix und auf dem Nachttisch eine Zunderdose. Das Kruzifix sollte man aus Sicherheitsgründen sofort tragen (use), da der berühmt-berüchtigte Graf sonst etwas zudringlich werden könnte. Denn zu selbigem sollte man sich nun begeben. Er ist im Eßzimmer (was er wohl ißt?), wo er darauf wartet, daß man sich mit ihm unterhält. Das Gespräch sollte man sofort im Notizbuch schriftlich festhalten (use) – ja ja, einen Laptop gab es zu dieser Zeit eben noch nicht.
Auf dem langen Tisch findet man ein Fläschchen Öl, das natürlich sofort eingesackt wird. Da man nichts besseres zu tun hat, geht man in das Vorzimmer, öffnet das Fenster (unsichtbar im Vordergrund rechts) und guckt gelangweilt hinaus; aber wer schaut denn da zum anderen Fenster hinaus und klettert auch noch kopfüber die Wand herunter? Wenn das nicht der Graf höchstpersönlich ist. Schnell eine Notiz machen, und weiter geht's. Na ja, und wenn Dracula das kann, dann kann Jonathan es sicherlich auch. Wenn Ihr an dem Fenster angekommen seid, aus dem der Graf geklettert ist, könnt Ihr weiterlesen (reingehen!). Als erstes nehmt Ihr Euch den vorderen Tisch vor. Dort findet man außer einer Laterne noch einige Aufzeichnungen, die man sofort abschreiben sollte (use notebook). Danach reiße man sich die Laterne unter den Nagel, gehe zu dem anderen, zugeklappten Schreibtisch im Hintergrund und nehme diesen unter die Lupe. Über die Karte, die darüber hängt, sollte man sich auch einige Notizen anfertigen. Da hier sonst weiter nichts abzustauben wäre, begibt man sich hinter die rechte Tür. Öl auf Lampe anwenden, und das Licht mit Hilfe des Zunders entfachen. Nun kann man sich getrost der Tür zuwenden. Der Raum, den man nun betritt, enthält Geld, viel Geld, und da läßt man es sich doch nicht nehmen, die Taschen einmal

kräftig vollzustopfen, oder? Aber was ist da noch?
Da liegt ja eine kleine Kiste unter dem Geld, die man natürlich auch mitnimmt, denn darin befindet sich der Schlüssel, der die Tür öffnet. Ja, genau diejenige, die aussieht wie ein Sargdeckel. Übrigens: Dreht mal kurz mit (turn lamp) den Docht der Lampe etwas runter. Nun befindet Ihr Euch in den Katakomben des Schlosses, wo Ihr zuerst den Zwirn holen solltet (rechts und dann runter). Als nächstes solltet Ihr den Sarg Draculas suchen, der von den vier blutigen Steinen eingekreist wird. Wenn Ihr ihn gefunden habt, schaut Euch den Inhalt ein wenig genauer an und fertigt einige Notizen davon an. Jetzt noch schnell das Brecheisen mitnehmen, das vor dem Sarg liegt. Mit Hilfe des Brecheisens klettert man zurück aus Draculas Raum in Richtung der Gemächer von Jonathan. Steigt aber diesmal durch das Schlafzimmerfenster (das vorletzte von links), da dieses von außen verriegelt ist. Jetzt betretet Ihr den Gang, und da unsere Neugier in solchen Spielen bekanntlicherweise immer sehr groß ist, bricht man die Tür, die sich vorher nicht öffnen ließ, mit dem Eisen auf. In diesem Raum hat Jonathan einen eigenartigen Traum, über den er sich sofort einige Aufzeichnungen macht.
Jetzt schaut Ihr noch schnell bei Draculas Sarg vorbei (Lampe mitnehmen), denn dort liegt ein weiterer Schlüssel drin. Auf dem Weg kommt Ihr wieder in der Schatzkammer vorbei und seht anstelle von Gold einen kleinen Hebel, der, wenn er umgelegt wird, eine Geheimtür zur Bibliothek öffnet. Dort schaut Ihr kurz die Bücher durch und findet anschließend ein weiteres über den Türangeln. Dieses steckt Jonathan natürlich ein, da er eine spätere Verwendungsmöglichkeit dafür sieht. Wenn Ihr den Schlüssel habt, begebt Ihr Euch sofort auf den Weg zum Eßzimmer.
Die Uhr am Fuß der Treppe läßt sich, oh Wunder, mit dem 'brass key' öffnen. Entnehmt nun den 'small key', geht in den Eßsaal, schnappt Euch den Zucker, der auf der Tafel liegt. Und nun ratet doch mal, wohin Ihr nun gehen sollt?
Genau, in die Katakomben! In Draculas Zimmer könnt Ihr einmal versuchen, mit dem Schlüssel aus der Uhr die Schublade des hinteren Schreibtischs zu öffnen. Die Angelhaken nehmt Ihr natürlich auch mit. Wer weiß, wozu man diese noch benötigt. Nun zu den Katakomben, deshalb zur Leiter (rechts und dann oben). Sobald Ihr hochgeklettert seid, solltet Ihr das Pferd mit dem Zucker beruhigen. Als erstes solltet Ihr Euch den Spaten besorgen, der im rechten Hofteil am Mittelbalken des Tors lehnt. Mittels des Spatens entfernt Ihr die Bretter vom Brunnen. Das Seil liegt unten und ist auf herkömmliche Weise kaum zu erreichen, aber... – Tatsächlich, Ihr habt einen Angelhaken und den Zwirn! Also macht Ihr eine Angelschnur daraus und versucht, nach dem Seil zu angeln.
Wenn es Jonathan am Brunnen befestigt hat, braucht Ihr nur noch hinunter zu klettern, um so der Tatsache zu entgehen, daß Ihr als Hauptgang für die Bräute Draculas geendet hättet... ■

Sven Müller

Dino City SNES)

Code	Wirkung
7E17310XX	gibt die Anzahl der Leben an, die hinzuaddiert werden, wenn das Action Replay Pro eingeschaltet wird (Schalter ganz rauf). Bleibt der Schalter oben, so hat der Spieler unendlich viele Leben.
7E16ED05	Der Dino bekommt immer volle Energie, wenn das A. aktiviert wird. Bleibt der Schalter oben, gibt's unendlich viel Energie.
7E176305	Der Mensch bekommt immer volle Energie, wenn das A. aktiviert wird. Bleibt der Schalter oben...
7E0DFXXX	die XXX geben die Zeit an, die zur aktuellen Zeit wird, sobald das A. aktiviert wird.
7E1F8CXX	Gibt dem Spieler XX Eier, sobald das A. aktiviert wird. ■



Die Fragen ...

Les Manley II

Martin hat das gleiche Problem wie dereinst Quasimodo. Wie läutet man die Glocke, mit der man den Bösewicht besiegt, ohne dabei taub zu werden? ■

Star Trek 25th Anniversary

Auf dem Alien-Raumschiff hat der psychopathische Doc eine Flasche mit grünem Pulver fallen gelassen und ist danach durchgedreht. Martin würde ihm gerne helfen, weiß jedoch nicht, wie er das anstellen soll. Außerdem kriegt er keinen Funkkontakt mit der Enterprise. Wer beamt ihn rauf? ■

Inca (PC)

Michael Lampert, der letzte der Inkas, könnte eigentlich schon längst seine Bestimmung erreicht haben, wenn er nicht auf der Suche nach dem letzten Stein der Inkas immer wieder am Kristall/Regenbogen-Rätsel scheitern würde. Gibt es denn für die Melodie, die man dort spielen muß, eine Anleitung, oder hat vielleicht der vorletzte Inka eine Lösung parat? ■

Monkey Island II

Kay Müller möchte gerne Piratenlehrling an Bord der MS-Amiga werden. Leider findet er jedoch im ersten Teil des Spiels kein Kleidungsstück von Largo dem Giftzwerg. Ohne das bekommt er keine Voodoo-Puppe und kann demzufolge auch das Largo-Embargo nicht beenden. ■

Sherlock Holmes (PC)

Jana Funke ist auf den Spuren des genialen Pfeifenrauchers aus dem viktorianischen England. Leider scheitert sie schon in der Detektei. In einer Lösung stand, daß man die Schreibmaschine aus dem geschlossenen Fenster werfen soll, wenn es aufgehen soll. Janas Sherlock ist jedoch Gentleman und weigert sich, die antiquierte Textverarbeitung dermaßen zu malträtieren. Wie wird's gemacht, Mr. Watson? ■

Ween

Simone Bähr konnte bis zum Level direkt nach dem Gefängnis vordringen, steckt dort allerdings hilflos fest (Bild mit "Revus" (Sanduhr), Sandkörner liegen bereits drin). Die Bambusflöte hat sie geschnitzt und auch die erste Nische geöffnet. Beim Versuch, die zweite aufzumachen, sagt der Computer jedoch immer, daß sie nicht schnell genug war, und beendet das Spiel. Außerdem funktionieren weder die Jokerfunktion noch das Icon mit der Hütte drauf. Ist ihre Version defekt, oder macht sie einfach was falsch? ■

Dungeon Master

Wenn Johannes den Feuerstab mit dem Kraftstein verbindet, werden alle Gänge verschlossen. Ob das wohl so richtig ist? Wie er wohl einen Ausweg findet? Wohin er wohl gehen muß? Was es wohl zu tun gibt, wenn er den Weg gefunden hat? Das sind Fragen, die uns alle beschäftigen. Wer eine Lösung hat, verrät sie am besten, dann hat die Rätselei ein Ende. ■

Civilisation

Kurze Frage von Christian zur Amiga-Version: Wie kommt man an viel Geld, oder wer weiß andere Tricks? ■

Indy IV (PC)

Marc Stebners Actionweg hat ihn auf Kreta in eine Sackgasse gebracht. Wenn er die beiden Steinscheiben mit dem Steinpodest benutzt und sie so einstellt, wie in Platos Dialog beschrieben, müßte eigentlich was passieren. Indy sagt jedoch nur, daß man die Scheiben und die Hörner miteinander in Stellung bringen muß, um alle Bedingungen Platos gleichzeitig zu erfüllen. Bei Teamweg hängt's an der gleichen Stelle. Warum ist dem so? ■

Wizardry II

Andreas probiert anscheinend schon eine ganze Weile an diesem etwas antiquierten Adventure. Weiß einer der Ex-Wizardrysten vielleicht noch, wie man aus folgenden Clues auf ein Lösungswort schließt?

1. "That King, the King who worships these, that King, he finds doom!"
2. "That King, the King who worships power, will have none within his tomb."
3. "That King, the King who worships gold, will no more see his treasure room." ■

und die Antworten ...

KGB

Genosse Marko aus Rot-Österreich hat für Geheimdienstler Firmin Koller einige Hinweise parat: Wenn Du eine Zeit wartest, kommt eine Frau zu Dir in das Zimmer. Du mußt mit ihr reden, dabei aber nicht verraten, daß du wegen einer bestimmten Mission unterwegs bist. Kurz darauf kommt ein weiterer "Gast", mit dem Du reden mußt. Wenn er Dir nichts mehr zu sagen hat, klickst Du mit der Maus den Kasten über der Tür an. (Du kannst auch das Abhörgerät auf dem Tisch kaputtmachen). Der "Gast" wird daraufhin viel gesprächiger (antworte ehrlich!). Der Amerikaner verursacht daraufhin einen Kurzschluß, und die Wächter hauen ab. Danach überredest Du die Frau, die Tür aufzumachen (sag' ihr, daß Du Rauschgift eingeworfen hast). Ist die Tür offen, mußt Du die Frau angreifen. Deine Sachen sind im Schrank im Wohnzimmer. Versteck' Dich hinter der Tür, und warte auf den Gangsterboß, den Du nun niederschlagen kannst. Bei ihm findest Du einen blauen Zettel, den Du fotografierst. Das gleiche machst Du mit dem weißen Zettel. Auf beiden Fotos findest Du nun Buchstaben, die zusammengesetzt das Wort **LeNiNgRaD** ergeben. Leg' die Zettel wieder zurück, und verschwinde.

Das ganze funktioniert jedoch nur, wenn Du im Kühlraum den roten Knopf bei der Kasse zweimal gedrückt hast. ■

Mega Lo Mania

P. Mailand kennt den Trick, nach dem Rainer Froß seit Heft 7/93 sucht: Das Spiel mit *Play Island* starten, und dann mittels Freezermodul an Adresse $17ED5 die ersten beiden Bytes auf FF FF setzen. ■

Der Patrizier

Simon Schleifer hat zwar die Frage Svens beantwortet, Andreas Epperlein hat dem jedoch noch etwas hinzuzufügen: Wichtig ist es, das Spiel als "Schnelles (!) Spiel" mit vier Spielern zu starten. Zuerst schickt man den Kraier des richtigen Spielers in eine Stadt oder wartet erst einmal ab. Mit dem zweiten (Schein-)Spieler gibt man wiederum dem ersten Spieler einen Kredit über 99.999 Taler. Dann verkauft man den Kraier möglichst billig an den richtigen Spieler. Das gleiche macht man mit den anderen Spielern.
Beim nächsten Mal schickt man erst die Kogge los oder wartet. Dann holt man noch einen Kredit über 99.999 Taler von den Pseudospielern. Auch die Koggen kauft man zum Schleuderpreis. So hat man schon kurz nach dem Start schuldenfreie 600.000 Talerchen und eine stolze Flotte mit 10 Schiffen. Der Cheat funktioniert in Version 1.0 des Spiels einwandfrei. ■

Indy III

Mal angenommen, Stefan aus der Juli-Ausgabe würde immer noch durch die Bibliothek irren und versuchen, das Tagebuch zu lesen. Dann würde er sich über Janas Hilfe freuen. Sie sagt, daß das Buch sich nur an einer bestimmten Stelle öffnen läßt. Dazu sieht man sich alle Fenster der Bibliothek genauer an. Wenn Indy so etwas wie "Dieses Fenster sieht **genau** wie das im Tagebuch aus" sagt, dann ist man an der richtigen Stelle. ■

Elvira

Den Kerl mit dem Stein, der Wolfram Heil immer fertigmacht, hat Hans-Peter schon besiegt. Er verwendete dazu das Schwert des Kreuzritters. Das überdimensionale Schneidewerkzeug findet man in der Kapelle des Hauptgebäudes:
Den Ring aus dem Irrgarten legt man in das Kreuz auf dem Altar. Dann geht man in die Gruft, tritt vor das Bild und liest das Gebet aus der Bibel. Das heilige Buch bekommt man nach einem Kampf mit einem Soldaten in der Kapelle. Die Krone nimmt man vom Sockel und setzt sie dem Kreuzritter aufs Haupt. Dafür kann man sein Schwert mitnehmen und auch benutzen. Gegen das Steinmonster helfen keine Fernwaffen, daher: Abspeichern (!!!), Hand mit dem Stein amputieren und anschließend auf den Monsterschädel einschlagen, bis der Kampf vorbei ist. Stein aufnehmen, und weiter geht's... ■

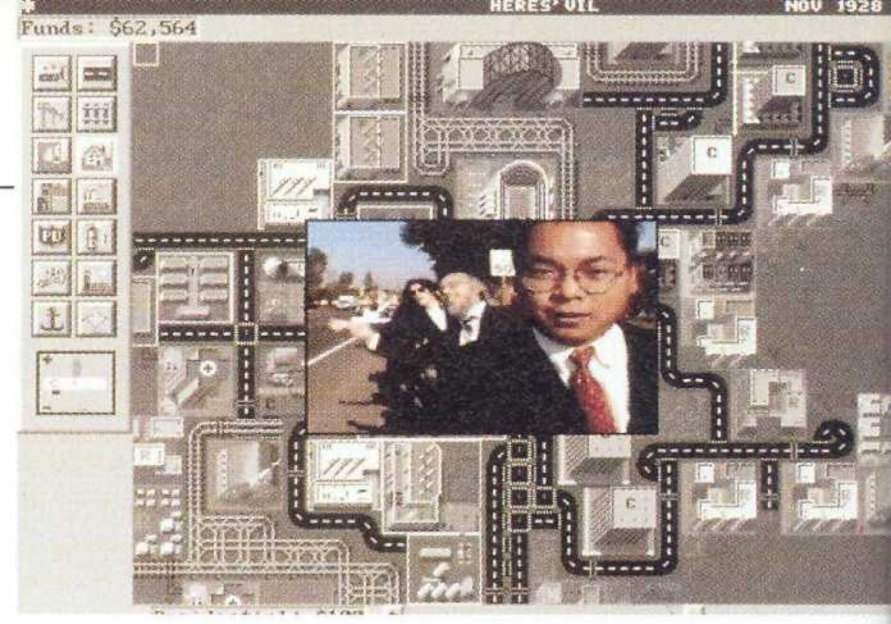
Taran

Hans-Peter Kugel hat schon jedes Rätsel des Universums durchschaut und bietet diversen Lesern seine Hilfe an – zum Beispiel Axel:
Um an der Schlange vorbeizukommen, muß man zuerst über die Schlucht, weil man so nämlich ein Gipfelkreuz findet. Wenn man dieses genauer untersucht, findet man eine Flöte. Damit spielt man der Schlange ein Schlaflied und bringt sie danach um. Aber zuerst muß man ja über die Schlucht. Hierzu benötigt man ein Seil, das man dem Eremiten gegen eine Flasche Wein abtauschen kann. Der Ermeßt wohnt hinter dem See und ist nur per Boot zu erreichen. Das kann nur mit dem dazugehörigen Schlüssel losgemacht werden. Mit einer Münze kann man den vom Bettler bekommen. Die Münze liegt im Schloßwald rum, kann aber nur entdeckt werden, wenn man Streichhölzer dabei hat. Diese liegen beim Hinweisschild an der Kreuzung. ■

Zool

The A. möchte gerne einen Cheat für dieses hervorragende Jump'n'Run? Steffen Thalmann antwortet darauf: "Okay, let's cheat it up", gibt in der High-Score-Liste GOLDFISH ein und verwendet folgende Tasten zum Weiterkommen:

<1> Zool wird unsterblich,
<2> Teleport ins nächste Level,
<3> Teleport ins nächste Hauptlevel. ■



▲ *Vorsicht: Diese Herren planen eine Übernahme...*

Summer in the City

SIM CITY 2000 -Preview-

System: **PC**, (mind. 386, 4 MB RAM, VGA), geplant für: **Mac, PC-Windows**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Es gibt Spiele – die vergißt man am besten sofort. Dann gibt es Spiele – die sind top, aber schnell wieder vergessen. Und es gibt Spiele – bei denen kann man selbst nach Jahren noch mal mit Begeisterung anfangen. Vor allem, wenn sie so genial sind wie SIM CITY – jetzt in der Version "2000".

PRE VIEW

SIM City war das Produkt eines genialen Einfalls. Sid Meier, der Programmierer, hatte vor einigen Jahren die Idee, eine komplette Stadt auf dem Computer zu realisieren. Der Spielablauf von SIM City ist so einfach und doch so fesselnd: Eine Stadt wird gegründet und muß durch den geschickt geregelten Einsatz der Finanzen und der Ressourcen (Grundstücke, Verkehrswege) zu Wachstum und Stabilität gebracht werden.

Dieses Spielkonzept hat soviel Anklang gefunden, daß man sich bei Maxis entschlossen hat, einen Nachfolger herauszubringen, der in Anlehnung an die bevorstehende Jahrtausendwende SIM City 2000 genannt wird.

Die Stadt im neuen Jahrtausend

Diese neue Version der Stadtsimulation besticht beim ersten Ansehen durch eine verbesserte Grafik, mehr Farben und mehr "Zubehör", also Bauelemente, die man in die Stadt einsetzen kann.

Die eigentlichen Besonderheiten liegen im Detail. So darf man sich seine Stadt jetzt in dreidimensionaler Ansicht anschauen, ein "Multi-Level-Interface" soll Einsteigern den Überblick über die Anfänge erleichtern. Es gibt nicht mehr lediglich Straßen, hinzugekommen sind Highways (Autobahnen), Untertunnelungen, Auffahrten und Bus-Depots.

Auch bei der Eisenbahn hat sich was getan: Neben den bisherigen Strecken gibt es U-Bahnen (Underground Railway) und Bahn-Depots. Und die Stromerzeugung bietet inzwischen auch Alternativen: Neben Kohle- und Atom-Kraftwerken darf der Städteplaner ab sofort auch Solar-, Wasser-, Wind-, Gas-, Öl- oder Mikrowellenkraftwerke einsetzen. Und für die Unterhaltung der Bewohner sorgen jetzt auch Parkanlagen, Zoos und Delphinarien.

Allerdings sind auch die Ansprüche von SIM City 2000 entsprechend hoch. Ein 386er mit mindestens 4 MByte RAM und einer guten VGA-Karte muß es schon sein, darunter wird es wohl nichts mit der Stadtentwicklung.



▲ *Wohnen im 21. Jahrhundert – in SIM City 2000*

Wieder einfach – wieder genial

Das, was bisher von SIM City 2000 zu sehen war, überzeugt recht schnell von der These, daß zu einem guten Spiel nur eine gute Idee gehört. SIM City 2000 hat wieder eine sehr gute Chance, ein Renner zu werden, auch wenn es sich im Thema kaum von seinem Vorgänger unterscheidet, der unter dem Namen SIM City Classic gerade eine Renaissance auf dem PC unter DOS und Windows sowie auf dem Macintosh erlebt. Wer das Thema aber kennt, wird sicherlich gerne mit den neuen Features experimentieren wollen. Und da kann man ruhig auf die fertige Version gespannt sein. ■

jb

Abstrakt und abgeschaut

STACK UP

System: **PC** (CGA, EGA, VGA), VK-Preis: **ca. 25 DM**, Hersteller: **Zeppelin Games**, England, Muster von: **Hersteller**.

Action-Puzzles sind seit Tetris in Mode. Leider ist STACK UP weder besonders originell noch übermäßig unterhaltsam.

Ein weiterer Tetris-inspirierter Vertreter aus der Gattung Action-Puzzle ist Stack Up. Es fallen immer gleichzeitig drei Blocks mit verschiedenen Symbolen herunter. Die Aufgabe ist, aus diesen Symbolen Dreierreihen zu bilden: waagerecht, schräg oder diagonal. Diese verschwinden dann und schaffen Platz für noch mehr Blocks. Dazu kann man die ganze Reihe nach links oder rechts verschieben oder die farbigen Symbole untereinander austauschen. Wenn zum Beispiel die ursprüngliche Reihenfolge Bolzen, Mondgesicht, Bolzen ist, kann man daraus Bolzen, Bolzen, Mondgesicht machen. Oder umgekehrt. Oder so ähnlich.

Wenn das Spielfeld bis oben hin voll ist, ist Feierabend. Sollten genügend Dreierreihen gebildet worden sein, geht's in die nächste Runde. Dort ist die Aufgabe wie üblich Mal für Mal anspruchsvoller. Die Steuerung ändert sich, oder das Spielfeld ist zu Beginn nicht leer, sondern schon mit Blöcken angereichert – und was derlei Überraschungen mehr sind.



▲ *Eindeutig zu erkennen: Tetris stand Pate*

Die verschiedenen Blocks sind animiert. Glücklicherweise kann man diesen Effekt abschalten, dann ist die Darstellung immer noch chaotisch genug.

Das eigentliche Problem des Spiels ist aber, daß die Handlungsmöglichkeiten zu stark eingeschränkt sind und – so widersprüchlich dies klingen mag – trotzdem gedanklich nicht recht koordiniert werden. Mit anderen Worten: Es ist etwas wirr. Die geniale Einfachheit von Tetris oder Klax wird also leider nicht erreicht, weswegen auch deren Klasse verfehlt wurde. ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	5
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

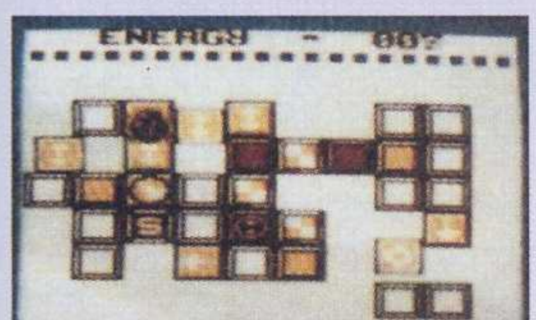
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Knobeliges

PYRAMIDS OF RA

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **59,95 DM**, Hersteller: **Matchbox Video Games**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Ein Betrunkener tastet sich um eine Litfaßsäule herum: "Eingemauert. Hiiiilfe!" – Neenee. Dann schon lieber wirklich zugebaut hinter Pyramidenwänden...



▲ *Die Mumie hat Ausgang*

Die Pyramiden Ägyptens sind nicht nur gewaltige Denkmäler, sie bergen auch eine Menge Geheimnisse – viele enthalten ein Wirrwar an Gängen. Wer einmal vom richtigen Weg abkommt, findet nur schwer den Ausgang wieder.

Ähnlich ergeht es Euch bei diesem Spiel. Es gibt nur eine richtige Lösung, um ins nächste Labyrinth bzw. ins nächste Level zu gelangen. Sind die Anfangslevel relativ leicht zu bewältigen, wird's mit zunehmender Spieldauer kniffliger. Sondersteine und eine Zeitautomatik machen das Spielerleben schwer. ■

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

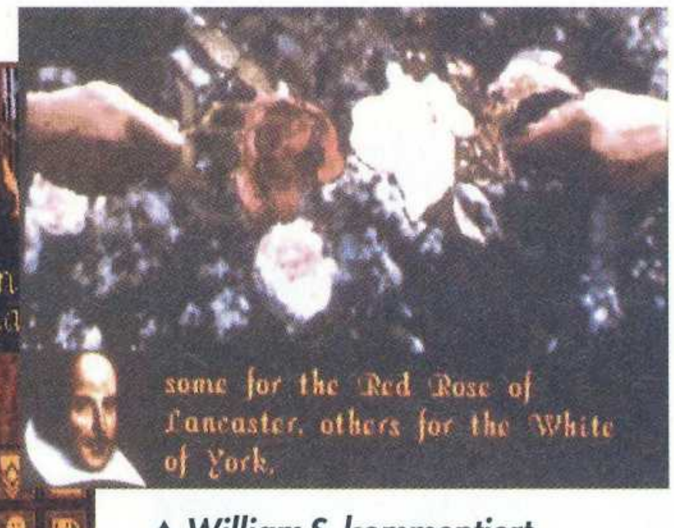
Grafik	6
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Rosen sind ja bekanntlicherweise die Blumen der Verliebten und sollen zarte Gefühle wecken. Weniger romantisch war ihre Bedeutung während der englischen Rosenkriege, als in dem Inselreich die Kämpfe um die Thronfolge tobten.



▲ *Das war mal der Wald von Robin Hood*



▲ *William S. kommentiert*

Krönchen, Krönchen, wechsle Dich

KINGMAKER
-Preview-

System: **PC**, geplant für: **Amiga 500+, A600, A1200, Atari ST**, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Selling Points**, 33332 Gütersloh.

Zwei Parteien bekämpften sich während der Rosenkriege bis aufs Messer: Die Roten und die Weißen Rosen. Jede Gruppe wollte ihren Anwärter auf die verwaiste Königskrone an die Macht bringen, und keine war besonders zimperlich, was die Methoden anbelangte. Das ist im großen und ganzen das Szenario, dessen sich **Kingmaker**, das neue Strategie-Programm von U.S. Gold, bedient. In England erfreut sich die Brettspiel-Version von Kingmaker großer Popularität, und auch hier in Deutschland ist ihre Fan-Gemeinde nicht gerade klein. Die Computer-Umsetzung hält sich in groben Zügen an dieses klassische Vorbild, geht aber ersten Eindrücken zufolge auch durchaus eigene Wege.

Die Zielsetzung ist relativ einfach. Es geht darum, einen der zahlreichen Königsanwärter in Deine Gewalt zu bekommen, ihn zu "beschützen" (solange es Dir in den Kram paßt) und ihn schließlich von der Geistlichkeit, die Du Dir ebenfalls erst "besorgen" mußt, zum König krönen zu lassen. Störend wirken sich dabei Ereignisse wie Audienzen aus, denn entsprechenden Einladungen muß man unbedingt Folge leisten. Ist das eigene Schloß dann verwaist, kann sich leicht ein Konkurrent darüber hermachen. Da hilft dann nur noch Intrigieren.

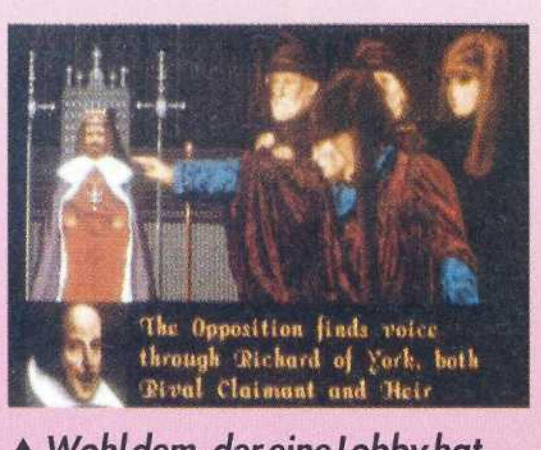
PREVIEW

Eine sehr schön animierte Hilfsfunktion ist ebenso in Arbeit wie animierte Kampfszenen, wobei die im Gefecht einzuschlagende Taktik vermutlich umfangreiche strategische Erwägungen erfordern wird, denn an diesem Feature wird zur Zeit immer noch eifrigst gewerkelt.

Der Computer-Gegner entwickelt bei Kingmaker durchaus menschliche Logik und scheint ein ziemlich starker Gegenspieler zu sein. Das Icon-gesteuerte Programm wartet mit netten Kleinigkeiten wie Stürmen oder Epidemien auf, was die ganze sorgfältige Planung über den Haufen werfen kann. Da auch die diversen Charaktere zufallsgesteuert agieren, dürfte keine Partei wie die andere ausfallen.

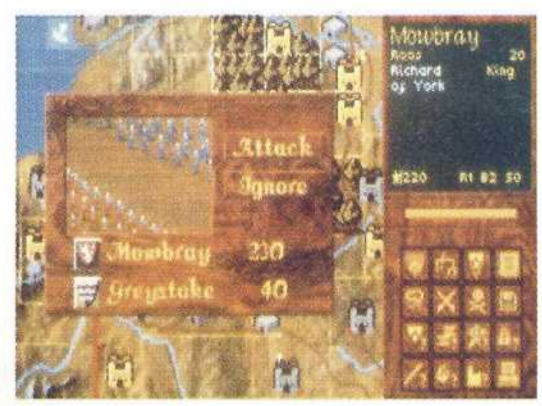
Viel Wert wurde auf historisch akkurate Darstellung der einzelnen "Faktionen" gelegt. Die Wappen der Gegner wurden exakt nachgebildet, historische Bauwerke tauchen in digitalisierter Form auf, und auch bei den handelnden Persönlichkeiten sind gewisse Ähnlichkeiten zu damals tatsächlich mitmischenden Leuten nicht zu übersehen.

Die wunderschönen Shakespeare-Verse erklingen bisher leider nur in gepflegtestem Englisch, genau wie auch die Bildschirmtexte noch nicht germanisiert sind. Eine deutsche Version soll jedoch in Planung sein – ob was draus wird, steht momentan allerdings noch etwas in den Sternen.



▲ *Wohl dem, der eine Lobby hat*

Was bisher von Kingmaker zu sehen war, konnte grafisch und animationsmäßig zwar noch nicht allzusehr überzeugen (trotz digitalisierter Filmszenen), aber damit kann man zur Not durchaus leben. Viel wichtiger sind bei Strategiespielen ohnehin der Spielinhalt und dessen Umsetzung.



▲ *Wer gewinnt den Schlagabtausch?*

Wenn man hier dem zuständigen Programmierer glauben darf (der bei der kleinsten Bemerkung in Sachen Kingmaker sofort leuchtende Augen bekam und loslegte, als ob ein Hurricane hinter ihm her wäre), wird das eh schon recht umfangreiche Gameplay noch um einiges erweitert werden und das Boardgame in Sachen Spielbarkeit weit hinter sich lassen.

Wenn das zutrifft, können sich Strategie-Fans demnächst auf lange Abende einstellen. Und das noch nicht einmal im einsamen Kämmerlein, denn ambitionierte Königsmacher dürfen möglicherweise mit Hilfe einer Mehrspieler-Option sogar in trauter Runde für eine würdige Thronfolge sorgen – so U.S. Gold ein Einsehen und der Programmierer genügend Zeit hat. Ob er das wohl tatsächlich alles bis Oktober noch schafft? ■

tl

Stell dir vor, es ist Krieg

HIGH COMMAND – EUROPE 1939-45

System: **PC**, (mind. 386SX, DOS 5.0, 3 MB RAM, SVGA/ 512 KB, Maus, ca. 9 MB auf Festplatte, unterst. AdLib, SoundBlaster), empf. VK-Preis; **119,95 DM**, Hersteller: **Three-Sixty Pacific**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Neun von zehn Strategiespielen simulieren mehr oder weniger abstrakt kriegerische Auseinandersetzungen. Viele Entwickler programmieren dabei verschämt um eventuelle Moralprobleme herum und verkleiden das gegnerische Grillgut z.B. als Roboter oder Killergemüse. Nicht so das Team von Three-Sixty Pacific, dem man gnadenlose Ehrlichkeit attestieren kann. **High Command** heißt das neue Machwerk und nennt die Dinge unverblümt beim Namen. Gespielt wird der 2. Weltkrieg; zimperlich geht es dabei nicht zu.

Schlüpft also in die Rolle von Adolf Hitler, und überfallt erst einmal Polen! Zwar spielen England und Frankreich voller Empörung ihre Nationalhymnen ab, aber sonst läßt man Euch – historisch genau – vorerst in Ruhe metzeln.



▲ *Überfall auf Polen – und das soll Spaß machen?*

Die zarter Besaiteten überlassen die Front dem digitalen Oberkommando und versuchen sich als doppelte Schreibtischtäter – entweder in Sachen Spionage und Infiltration oder auf dem Posten des Reichswirtschaftsführers, der mit zwangsarbeitenden Bits und Bytes noch ein paar Pflugschare zu Kanonen umschmiedet. Auf alliierter Seite könnt Ihr in die Atombombenforschung investieren, um den Führer unter Umständen im letzten Kriegsjahr noch ein wenig strahlen zu lassen.

Wenn Ihr mich fragt, ist High Command *die* Spielempfehlung des Monats für alle, denen das ehemalige Jugoslawien zu weit ist. Vielleicht gibt's ja demnächst "Kommandoebene: Bad Kleinen '93". Das teste ich dann mit demselben "Vergnügen". ■

sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	7
Spielablauf	8
Motivation	?
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND

Schlechte Karten

CAESAR'S PALACE

System: **PC**, (mind. 386, VGA, Windows 3.x, 4 MB auf Festplatte, Maus), geplant für: **Mac**, empf. .VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Mit **Caesars Palace** eröffnet die Firma **Virgin** ein neues elektronisches Spielkasino auf dem Windows-PC oder dem Mac. Für das nötige Kleingeld ist gesorgt, die Startsumme können die bis zu vier Mitspieler selbst bestimmen. Dann geht's mittenmang hinein ins fragwürdige Vergnügen: Mit einem Mausklick läßt man sich an einem der zahlreichen Spieltischen oder Münzautomaten nieder.

Was darf's denn sein? Beim Roulette, BlackJack, Draw Poker, 5-Card-Stud, 7-Card-Stud, Pai-Gow-Poker, Baccarat und Craps dreht sich die Kugel, oder es werden Karten beziehungsweise Würfel geschwungen. Video 21, Video Poker, Joker's Wild, Video Keno, Fortunes of Gold, Seven Hills of Rome sowie The Mighty Gladiators sind mehr oder minder aufwendige Groschengräber, die sich allerdings alle nicht mit dieser kleinen Währung zufrieden geben.



▲ *Glück im Unglück: Dieser einarmige Bandit ist Linkshänder!*

Trotz der stattlichen Anzahl von Möglichkeiten ist das Spiel ums Glück in Caesars Palace wenig abwechslungsreich: Es werden Einsätze gemacht, anschließend wird gewonnen oder verloren. Nur die wenigsten Games stellen echte strategische Anforderungen, und spannender als beim Super-Langweiler BlackJack (17 und 4) wird es nirgendwo.

Die Steuerung läßt deutlich zu wünschen übrig, und die Anleitung erklärt zwar die *Handhabung* des Programms, gibt aber Neulingen nur spärliche Hinweise auf die *Regeln* der angebotenen Spiele.

Fazit: Mit Caesars Palace verhält es sich genauso wie mit Monty Pythons "Australischem Tafelwein" – genau das richtige, um sich hinzulegen und zu verzichten. ■

sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	6
Spielablauf	6
Motivation	2
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

RULES OF ENGAGEMENT 2

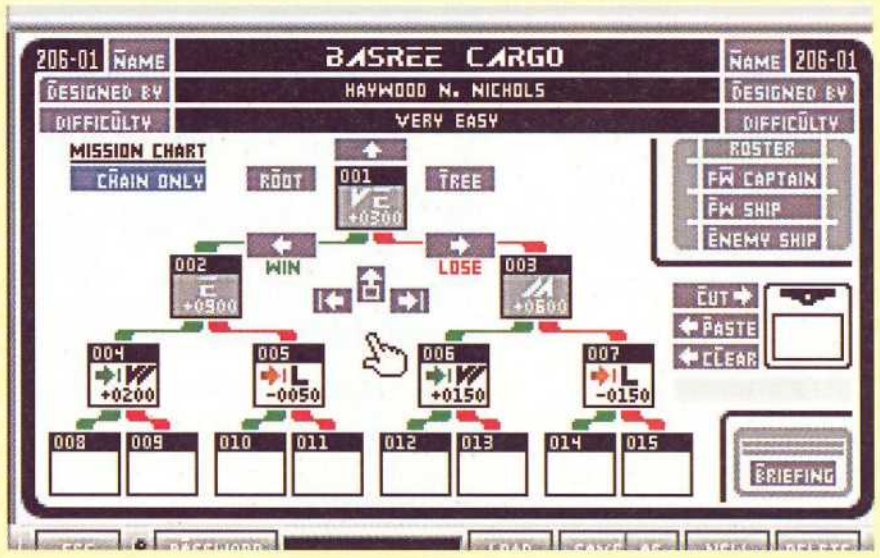
System: **PC, Amiga**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wenn etwas am Himmel leuchtet, muß das nicht unbedingt ein Stern sein. Manchmal ist es auch nur ein explodierendes Raumschiff...

Knall im All

Seit zwei Jahren herrscht Krieg zwischen der FWAF (Federated Worlds Armed Forces) und der UDP (United Democratic Planets) in sämtlichen Teilen der Galaxis. Der Grund dafür sind nicht zuletzt die Hyperspace Boosters, die es ermöglichen, große Strecken quer durch den Weltraum in Nullkommanix zurückzulegen. Diese Booster, von als ausgestorben eingestuften Aliens hinterlassen, sind rar: Nur zwei Stück wurden bisher entdeckt und in Betrieb genommen.

Inzwischen hat der Kriegsalltag Einzug gehalten. Fremde Rassen, die mit dem Krieg direkt nichts zu tun haben, versuchen, aus dem Chaos Gewinn zu schlagen, indem sie Waffen oder Drogen an jeden liefern, der dafür bezahlen kann. Die Streitkräfte von FWAF und UDP haben alle Hände voll zu tun, sich nicht nur gegenseitig aufzureiben, sondern auch noch den Verfall der eigenen Sonnensysteme durch solche Störungen zu verhindern. Zusätzlich tauchen diverse mehr oder weniger freundliche Aliens aus weiteren Sternensystemen auf, mit denen sich die beiden Kriegsparteien ebenfalls arrangieren müssen – oder auch nicht. Kurz: Es herrscht ein reges Durcheinander.



▲ *Kampagnen-Planung*

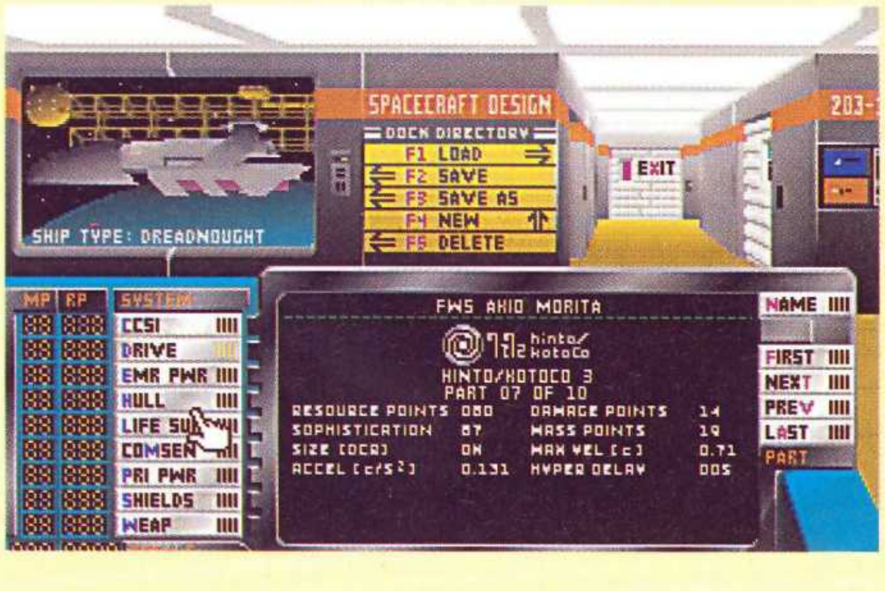
Dieses Szenario bildet den Hintergrund für **Rules of Engagement 2** von **Omnitrend**. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Flottencommanders der FWAF. In verschiedenen Missionen muß er beweisen, daß er seine Beförderung nicht umsonst verdient hat. Navigation, taktische Bewegung und Kommunikation bestimmen den Verlauf einer Mission.

Bevor sich der Commander ins Kampfgetümmel stürzt, bekommt er von der Einsatzzentrale eine Mission und entsprechende Hintergrundinformationen geliefert. Aufgrund dieser Informationen legt der Spieler fest, welche Schiffe an einer Mission beteiligt sind und welcher Captain das Schiff befehligt. Der Commander selbst mischt mit seinem Flaggschiff ebenfalls mit. Innerhalb des Kampfgebietes gibt er Befehle an die Einheiten des Verbands. Da sich die Schiffe in einem sehr großen Bereich bewegen (Ihr wißt schon: der Weltraum, unendliche Weiten...), kann es unter Umständen etwas dauern, bis ein Funkspruch ein Schiff erreicht hat und die entsprechende Bestätigung beim Flaggschiff eingetroffen ist. Dieser Umstand ist nur einer von vielen Faktoren, die zu berücksichtigen sind. Die Bewaffnung, die Geschwindigkeit sowie die Erfahrung der Captains, sowohl der eigenen als auch der gegnerischen Schiffe, müssen ebenfalls beachtet werden, wenn der Einsatz ein Erfolg werden soll.

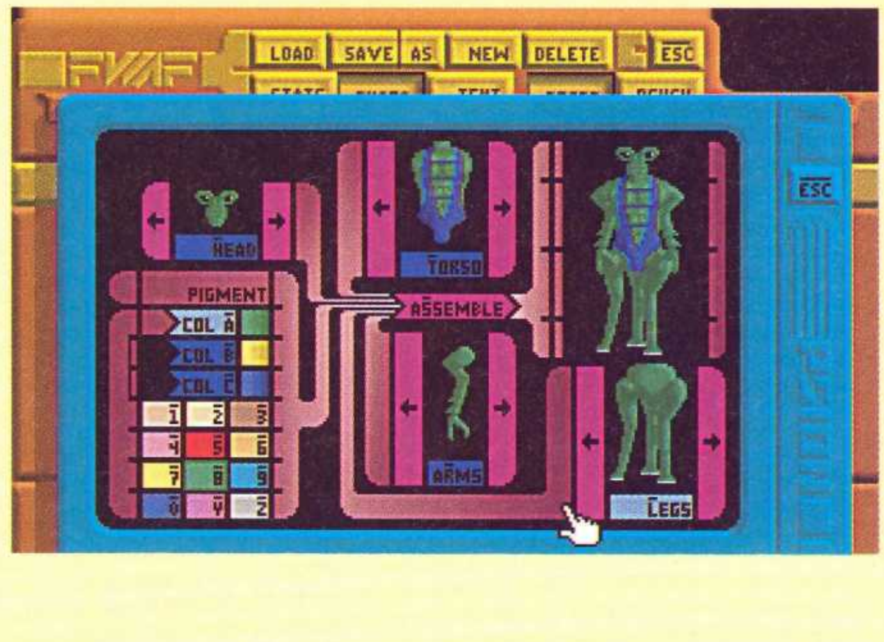
Hat sich die Einsatzgruppe am Schauplatz des Geschehens materialisiert, gibt der Commander entsprechende Einsatzbefehle an seine Schiffe weiter und begibt sich ebenfalls in die Schlacht. Zu diesem Zweck bedient er sich eines Kommunikationscomputers, dessen Benutzeroberfläche bunter nicht sein kann. Etwas weniger Farbe hätte es auch getan. Entschädigt wird der Spieler jedoch durch digitale Sprachausgabe und Animationen zwischen den einzelnen Missionen.

Hat sich der Spieler jedoch an die Farben gewöhnt, kann er mit Hilfe des Userinterfaces alle taktischen, navigatorischen und statistischen Funktionen abrufen. Es bedarf schon einiges an Erfahrung und Konzentration, um die Missionen zu bewältigen, die nicht mit "Easy" gekennzeichnet sind.

Sollte das Flaggschiff am Ende einer Mission noch existieren, wird eine weitere Mission eingeleitet, egal, ob der Spieler ge-



◀ *So werden Raumschiffe gebaut*



Bau Dir ein Alien... ▶



▲ *Drogenumschlagplatz*

wonnen hat oder nicht. Auf diese Art ballert und navigiert sich der FWAF-Commander durch die verschiedenen, aus Einzelmissionen zusammengesetzten Kampagnen, deren Verlauf sich, je nach Sieg oder Niederlage, ändern kann.

Im Vergleich zu Rules of Engagement 1 fällt zuerst der Interfacescreen auf, der nicht mehr aus einem großen Bildschirm besteht, sondern bis zu vier verschiedene Oberflächen aus Navigation, Kommunikation, Gefechtsstand und so weiter enthalten kann. Der Zugriff auf wichtige Funktionen ist jetzt ohne Herumklickerei möglich; der Spielablauf ist somit um einiges schneller und bequemer.

Während in ROE1 noch Einzelmissionen bewältigt werden mußten, bietet ROE2 die bereits erwähnten Kampagnen. Beibehalten wurde das Interlock Game System, mit dem sich die Spiele Breach 2 oder 3 vom selben Hersteller integrieren lassen. Diese beiden Programme sind eher rollenspielorientiert und handeln Kämpfe mit kleineren Fußtruppen und Einzelcharakteren ab. Sie werden aufgerufen, wenn zum Beispiel ein bewegungsunfähig geschossenes Raumschiff geentert wird.

Ebenfalls beibehalten wurden die Editoren. Diese erlauben es, eigene Raumschiffe, Kapitäne, Feinde, Sternensysteme, Missionen und Kampagnen zu entwickeln. Wem die Anteater, Basree oder Cyborgs nicht passen, der bastelt sich eben selbst seine Klingonen, Frogs oder Topsider nach Laune.

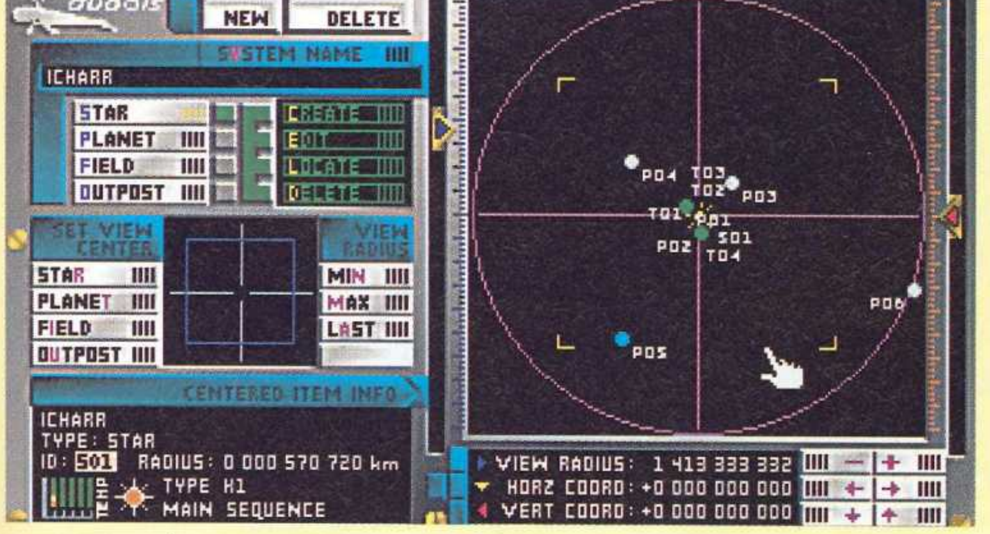
Rules of Engagement 2 ist ein Zeitvertreib, der so schnell nicht langweilig wird. Das Spiel sowie die Editoren sind einfach zu bedienen, wenn man erst einmal begriffen hat, worum es geht. Dabei hilft die umfangreiche Anleitung, die bisher, ebenso wie das Programm, nur in englischer Sprache erhältlich ist. Eine deutsche Version ist in Arbeit und soll Anfang August auf den Markt kommen. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ *Das Spielfeld aus der ET-Perspektive*

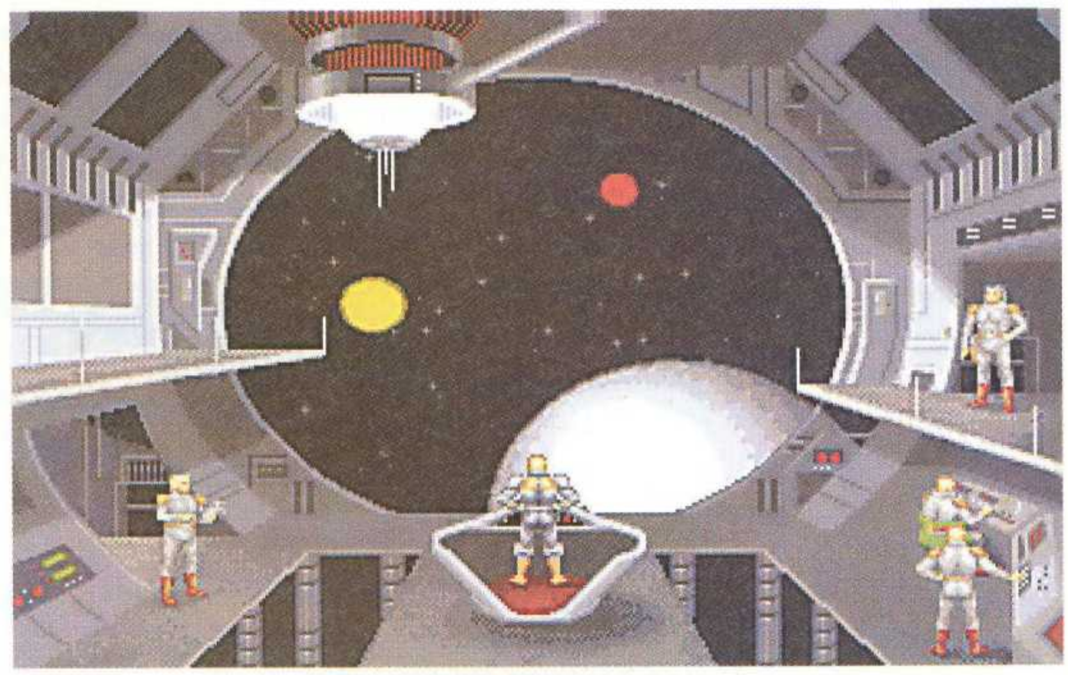
Fliegt der brave Lord fort

STARLORD
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Hersteller**.

PREVIEW

Plötzlich stehst Du in dem Raum mit den Sternenkarten. Du stehst da und wunderst Dich, warum. Du kannst nichts ändern, Du kannst nichts erreichen. Aber Du bist einer von ihnen – ein Lord der Sterne...



▲ *Im Kartenraum des Schiffs*

In der fernen Zukunft ist das Leben alles andere als angenehm. Es gibt kein Paradies, es gibt keine Missionen für den Frieden. Alles, was da ist, ist ein zerrissenes Sternenreich, das von habgierigen und mordwilligen Clans unter sich aufgeteilt wurde. Streit und Blutvergießen sind unter diesen Familien gang und gäbe, es geht schließlich um die Vormachtstellung – um die "Präsidentschaft" innerhalb dieses wüsten Gebildes.

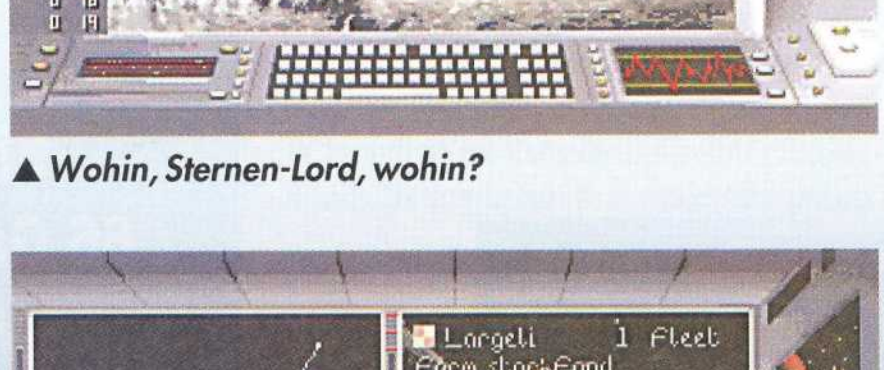
Der Spieler ist ein Starlord – so heißt auch das neue Spiel aus dem Hause Microprose. Ein Starlord steht einem Familien-Clan vor. Seine Aufgabe in diesen unruhigen Zeiten ist das Handeln. Gleichzeitig muß er sich aber an die Spitze der Lords setzen, um die Bewohner der Galaxis in eine bessere, würdigere Zukunft zu führen.



▲ *Wohin, Sternen-Lord, wohin?*

Ansichten eines Lords

Nachdem man sich im Sternenkartenraum wiederfindet, ohne überhaupt zu wissen, wie man dorthin gelangt ist, steht man erst mal vor einem Rätsel. Man sieht vor sich die Planeten, bekommt ihre Namen angezeigt und erfährt beiläufig, welcher Clan und welcher Starlord dort das Sagen haben. Die Flugrouten sind festgelegt, das Erreichen der Planeten somit kein Problem.



▲ *Handel im Wandel der Zeiten – oder so...*

Der Handel erweist sich zu Anfang als wesentlich schwieriger. Zwar ist Geld vorhanden, die Waren jedoch lassen sich nicht so einfach unterbringen, außerdem gehören zu einem florierendem Geschäft der Kauf UND der Verkauf.

Erster Eindruck...

Starlord gibt sich auf den ersten Blick wie eine Handelssimulation mit Abenteuerelementen. Richtig ist jedoch, daß Starlord ein ausgeklügeltes Strategiespiel ist, da der Spieler sich was einfallen lassen muß, um an die Spitze der Lords zu rücken.

Was sich uns an Grafik bisher bot, ist eher Massenware als hervorstechend, jedoch ist der Spielablauf nicht unbedingt grafikabhängig. Beim Spiel muß man sich vielmehr darauf konzentrieren, zum Fürsten der Lords zu werden und seinen eigenen Machtbereich zu erweitern.

Für Freunde dieser Art von Simulationen dürfte Starlord sicher eine Bereicherung des mit Elite und ähnlichen Spielen gefüllten Regals werden. Allerdings wird erst die Endversion zeigen, ob Starlord hält, was es verspricht. ■

jb

FIELDS OF GLORY

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose**, 82319 Starnberg.

Was soll ich testen? Napoleon? Also, für 'nen guten Cognac bin ich immer... – Ach so, ich soll die Schlacht von Waterloo nachspielen! Womit denn? Mit Fields of Glory? Was'n das'n?

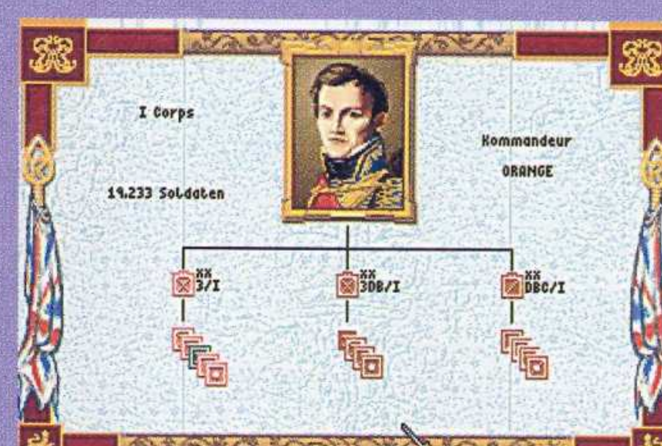


▲ *Brüssel? Prima, da gibt's den tollen Rosenkohl!*

Waterloo anno '93

Vor zirka 170 Jahren gab es einen französischen Kaiser namens Napoleon. Dieser Kaiser – wir wollen ihn der Einfachheit halber "Nappi" nennen – also, dieser Kaiser war echt nicht gut drauf und hatte es immer auf andere Länder abgesehen. Wie bitte? Geschichte nicht so vereinfachen? Anspruch? Jugendliche Wißbegierde befriedigen? Na gut...





▲ *Es hauen die Franzosen den Briten auf die Hosen, derweil die ollen Preußen die anderen be...sch...ummeln!*

Napoleon Bonaparte und der Krieg

Nachdem Napoleon als Kaiser gescheitert war, wurde er auf die Insel Elba verbannt. Von dort entkam er 1815, zog postwendend wieder Richtung Paris und kehrte nicht geläutert, aber triumphierend dorthin zurück.

Seine Truppen, vormals geschlagen, formierten sich neu und schworen ihrem ehemaligen und zurückgekehrtem Oberbefehlshaber aufs neue die Treue.

Die ehemaligen Gegner, Briten und Preußen, die sich zu einer Koalition zusammengefunden hatten, mußten diese Ereignisse wohl oder übel zur Kenntnis nehmen, bedeuteten sie doch eine neue Kriegsgefahr. Es kam auch, wie es kommen mußte: Napoleon brachte seine Truppen genau zwischen die Armeen der Preußen und Briten und erzeugte zwei Fronten.

Soweit zum historischen Hintergrund des Spiels Fields of Glory. Der Spieler fängt genau da an, wo die Story aufhört: Napoleon befindet sich zwischen den Lagern der beiden Alliierten. Im Spiel sollen die historisch belegten Schlachten dargestellt werden, allerdings sind auch "eigene Kreationen" möglich. Ziel ist auf jeden Fall, die Truppe, die man gewählt hat, zum Sieg zu führen.

Die Strategie besteht darin, die einzelnen Truppenteile so zu plazieren, daß man gegen einen Angriff oder für eine Verteidigung gut gewappnet ist. Dabei werden als Hintergrund die Original-Schauplätze dargestellt; so wird auch die im Geschichtsunterricht breitgetretene Schlacht um Waterloo ausführlich für ein Gemetzel genutzt.

Immer wieder Krieg

Soweit zum Spiel, jetzt zur Bewertung. Zuerst einmal: Kennen diese Leute von Microprose eigentlich nichts anderes als die Darstellung von Kriegen, Tötungsmaschinen und Heldenschlachten? Gibt's denn keine anderen Themen? Das Handbuch von Fields of Glory geht so detailgetreu mit der Geschichte um, daß man sich bereits nach einigen Seiten fragt, ob Kriege – auch wenn sie ein paar Jahrhunderte alt sind – nichts weiter als ein paar Simulationen sind oder waren.



▲ *"Schiebemännchen" – Wohin mit der Truppe?*

Kein Wort über die vielen Menschen, die dort ihr Leben ließen. Dafür um so mehr Worte über irgendwelche Heerführer, deren Knochen inzwischen genauso vor sich hin modern wie die derer, die sie in den Krieg geschickt haben.

Zum Spiel selbst: Die Grafik ist nicht gerade berauschend, da hat man schon mehr gesehen. Der Sound beschränkt sich auf das Abdudeln irgendwelcher Märsche (die Dinger haß' ich wie die Pest...) und auf Geräusche vom Kampfgetümmel. Die Spielzüge beschränken sich auf das Plazieren und Positionieren der Einheiten, um gegen die feindlichen Heerscharen anzutreten.

Ich weiß, daß sich jetzt wieder einige auf den Schlips getreten fühlen, aber meiner Meinung nach gehören solche Spiele in die Tonne. Aber ich bin nicht alleine und muß daher objektiv bewerten. Also bleibe ich bei der Wahrheit und sage, daß Fields of Glory (WAS für ein Titel, es sollte Fields of Madness heißen...) ein ausgeklügeltes taktisches und strategisches Knobelspiel ist. Aber ich mag's trotzdem nicht. Und das liegt wohl nur am Thema.

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



Kohle aus Leipzig

RAILROAD TYCOON DELUXE

System: **PC** *(mind. 386/16, 640 KB RAM, MS-DOS 5.0, VGA, 5 MB auf Festplatte, unterst. Maus, alle gängigen Soundkarten)*, empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **MicroProse**, USA, Muster von: **MicroProse**, 82319 Starnberg.

Alle Jungs wollen Lokomotivführer werden! Stimmt nicht, ich wollte lediglich mit 30 weltberühmt sein. Okay, hat nicht geklappt: Vielleicht kann ich mich im hohen Alter doch noch mit der Eisenbahn anfreunden...



▲ *Meine Lok heißt 1414*

Wir schreiben das Jahr 1830. Soeben ist die Dampflokomotive erfunden worden, und innovationsfreudige Investoren warten nur darauf, mit Hilfe des neuen Verkehrsmittels zu Ruhm und Ehre zu gelangen. In Sid Meiers erweiterter Neuausgabe des Strategieknüllers Railroad Tycoon könnt Ihr dazugehören und binnen eines Spieljahrhunderts in die Highscoregeschichte eingehen.

Über Startkapital verfügt Ihr schon. Los geht's also sofort mit der Standortsuche für eine vielversprechende Gleisverbindung. Ich habe mich für vertrautes Terrain entschieden und mich in Europa umgesehen. Etwas merkwürdig: München liegt an der Donau, die Weser ist ein schnurgerader Quellfluß und Berlin ein Dorf. Ich wähle Magdeburg als Ausgangs- und Leipzig als Zielort für meine erste Städteverbindung, denn beide sind groß genug, um ein hohes Passagier- und Frachtaufkommen zu erwarten.

Mein Gleisbautrupp arbeitet rasend schnell und hat die Aufgabe nach wenigen Tastenanschlägen erledigt. Nun kommen die Bahnhöfe an die Reihe: Vier verschiedene (Streckensignal, Depot, Station und Terminal) stehen zur Verfügung, die sich in bezug auf Baukosten und zu bedienendes Einzugsgebiet unterscheiden. Entgegen meiner lippischen Natur bin ich nicht geizig – äh, sparsam – und gönne beiden Gemeinden je ein Terminal.

Prompt stehen Passagiere und Fracht auf den Bahnsteigen und warten auf Transport. Nahe Leipzig wird außerdem Kohle geschürft, die in Magdeburg zur Stahlverarbeitung benötigt wird. Also bestelle ich meine erste Lok. Gleich kann ich Waggons anhängen, einen Fahrplan gestalten, und kurz darauf setzt sich der Zug auch schon in Bewegung.

Die Reise dauert laut eingeblendeter Datumsanzeige *Monate*; zugunsten der Spielbarkeit verzichtete man hier auf Realitätsnähe. Weil inzwischen eine Menge neuer Transportgüter in meinen Bahnhöfen aufläuft, sollte ich als nächstes an den Bau weiterer Loks und vielleicht sogar die Erweiterung des Streckennetzes denken. Doch dazu reicht mein Bares nicht mehr. Vertrauensvoll wende ich mich an den digitalen Makler, der mir schon das Startkapital besorgt hat. Und tatsächlich gelingt es mir, meinen Kredit noch einmal kräftig aufzustocken. Anschließend läutet der Kalender das Jahr 1831 ein. Nun habe ich die Muße, mir die Bilanzen der ersten zwölf Monate anzusehen. Die freien Mittel sind beträchtlich geschrumpft; trotzdem habe ich bereits einen Überschuß erwirtschaftet. Ein Konjunkturschub hat nämlich die erworbenen Liegenschaften im Wert steigen lassen. Meine Aktionäre sind's zufrieden und sprechen mir als dem Geschäftsführer ihr Vertrauen aus. Ich hoffe, daß ich es rechtfertigen kann und auch die folgenden 99 Spieljahre erfolgreich meistere... Auf jeden Fall hat mich das Spiel schon jetzt vollständig in seinen Bann gezogen.

Leider, muß man sagen, bietet die Deluxe-Version für gestandene Tycoon-Railroader wenig Neues außer zusätzlichen Geländekarten, Zügen, einigen Zwischengrafiken, Sounds usw. Ein Upgrade für rund 70 DM lohnt sich wohl nur, wenn man unbedingt auch die Anden erschließen oder den Kilimandscharo untertunneln möchte.

Verbesserungswürdig ist die Steuerung, die sich als ein wenig umständlich erweist. Ansonsten: Sehr empfehlenswert! ■

sma



◄ *Großer Bahnhof in Magdeburg*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	10
Spielablauf	9
Motivation	12
Gesamtnote	10

»GUT«

Hol es Dir, das starke SPECIAL Nr. 21!



Natürlich hyperfrisch und topaktuell! Für alle, die beim Spielen den Spaß haben und auf zeitraubende Herumraterei gern verzichten wollen

JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

3DO: The Indus

Noch bevor irgend jemand in Deutschland auch nur eine Schraube eines 3DO-Geräts gesehen hat, befinden sich zahllose Spielefreunde zwischen Alpen und Nordsee bereits in hohem 3DO-Fieber. Die ASM hat an dieser Epidemie mitgewirkt: Ausgabe 9'93 brachte für Deutschland den ersten umfassenden Artikel über die Technologie des neuen CD-Spielesystems. Hier kommt nun von unserem US-Korrespondenten Markus Krichel der Nachschlag: Neue Details, Hintergründe und Meinungen zu 3DO.



▲ *Der Sanyo 3DO Interactive Multiplayer – eindeutig schlanker als Panasonics Ungetüm*

Bevor wir mit dem zweiten Teil des 3DO-Artikels so richtig loslegen, ein paar Meldungen über den aktuellen Stand der Dinge: Der Panasonic 3DO Interactive Multiplayer soll, wie geplant und in der vorigen Ausgabe berichtet, tatsächlich schon im Oktober dieses Jahres auf den amerikanischen Markt kommen. Am geplanten Europastart im Frühling nächsten Jahres hat sich ebenfalls nichts geändert. Leider hat sich auch am Preis nichts geändert. Den will man immer noch bei 700 Dollar ansetzen.

Ein Unternehmen ohne eigenes Produkt?

Kritiker der **3DO Corporation** bezeichnen diese herablassend als Unternehmen, das erntet, ohne zu säen. Tatsächlich stellt 3DO kein einziges Produkt her, sondern verkauft nur Lizenzen an Hard- und Softwarehersteller. Dennoch braucht man das nicht unbedingt schlimm zu finden. Immerhin hat ja die 3DO Corporation das eigentliche System entwickelt. Darüber hinaus kann gerade das intensive Lizenz-Marketing zu einer hohen Verbreitung von 3DO-Playern und Software beitragen – viel mehr, als wenn ein einzelner Hersteller sein eigenes System eifersüchtig hüten und ausschließlich allein ausbeuten wollte.

Die 3DO Corporation sieht ihre momentane Aufgabe in der Weiterentwicklung und Verbesserung der Technologie des Interaktiven Multiplayers (also der Konsole) und der weltweiten Vermarktung der Lizenzen. Außerdem will man die Lizenznehmer aktiv unterstützen. Wie wir erfahren konnten, haben beispielsweise alle lizenzierten Softwarehersteller kostenlosen Zugang zur 3DO-Bibliothek, die über 60 Stunden Musik, 20.000 Soundeffekte, 20.000 Bilder, mehrere Stunden Filmmaterial sowie 350 Megabyte Clip Art und Hintergrundeffekte enthält.

Durch diese Strategie soll verhindert werden, daß 3DO in Wettbewerb zu seinen eigenen Lizenznehmern gerät. Diese wiederum sollen sicher sein, daß der Entwickler des Systems seinen Informationsvorsprung nicht ausnutzt, um den Markt zugunsten eigener Produkte zu manipulieren. Das wird ja etwa **Microsoft** in bezug auf Windows-Anwendungen immer wieder vorgeworfen.

Trip Hawkins, Gründer und Aufsichtsratsvorsitzender der 3DO Corporation, sieht sich als Mann mit einer Mission: Er ist angetreten, den Standard für interaktive Unterhaltung in der Videospielindustrie zu setzen. Durch finanzkräftige Partner und eine attraktive Lizenzpolitik für die Software- und Hardwarehersteller soll die Vereinheitlichung des Marktes vorangetrieben werden. Das wird bei Beobachtern der Computerszene nicht nur Begeisterung ernten: Immerhin ist ja mit dem Sterben dutzender Heimcomputersysteme im Laufe der achtziger Jahre auch ein Großteil des Schwungs und der Kreativität, die die "Freak"-Szene einmal ausgezeichnet haben, den Bach runtergegangen. Wenn letzten Endes nur noch der "Standardcomputer" überlebt, hat dieser auch für viele jede Faszination und jeglichen Zauber verloren und ist etwas "ganz Normales" geworden.

Betrachtet man im Hinblick auf 3DO allerdings die bisherige Entwicklung, so scheint der Erfolg dem Unternehmen Recht zu geben. Die Zahl der Softwarelizenznehmer ist zwischenzeitlich auf 340 Hersteller angestiegen. Mit **AT&T** und **Sanyo** wurden zusätzlich zu Panasonic zwei weitere Hardwarehersteller gewonnen. Die 3DO-Aktie ist zur Zeit eine der heißesten Aktien an der amerikanischen Börse. Der Kurs hat sich zwischenzeitlich bei 29 Dollar eingependelt. Ganz schnelle Investoren konnten die Aktie im Mai noch zu einem Stückpreis von 15 Dollar erwerben.

Spielen per Telefon

Der amerikanische Kommunikationsgigant AT&T (das "größte Unternehmen der Welt") geht mit seiner Version des 3DO-Multiplayers, von dem leider noch keine Fotos zu bekommen waren, neue Wege. Das AT&T-Gerät unterscheidet sich von den Sanyo- und Panasonic-Modellen insbesondere dadurch, daß es über einen Telefonanschluß verfügt. AT&T plant ein interaktives Informations- und Unterhaltungsnetzwerk auf der Basis des 3DO-Systems. Dieser Service soll es dem Benutzer ähnlich wie bei Compuserve oder "Genie" erlauben, Informationen aller Art auf dem Bildschirm abzurufen. Außerdem wird es möglich sein, 3DO-Programme gegen eine Leihgebühr direkt in die Konsole zu laden und zu spielen. Der attraktivste Punkt wird aber sicherlich die Möglichkeit sein, mit mehreren am Netzwerk angeschlossenen Benutzern zu spielen. Entsprechende Mehrpersonen-Versionen populärer Spiele sind in Erprobung. Hier scheint sich ein neuer Trend anzukündigen, denn ähnliche Netzwerke wurden bereits von Sega und Nintendo angekündigt.

Der Rest der Industrie

"Sagen Sie uns Ihre Meinung über 3DO." So lautete, kurz und schmerzlos, unsere Frage an die folgenden prominenten Vertreter der amerikani-

try Strikes Back

schen Softwareindustrie. Es folgen die ebenso kurzen und schmerzlosen Antworten.

Lawrence Norman von **Mindcraft Software**: "Es scheint, daß der Großteil der Softwareanbieter vom Erfolg des Systems überzeugt ist. Mindcraft zieht die Veröffentlichung und Konvertierung seiner Produkte für das 3DO-System in der nahen Zukunft in Erwägung."

Marc Baldwin, Designer von *Empire Deluxe*: "Ich sehe in der 3DO-Technologie ein ausgezeichnetes Potential zur technischen Weiterentwicklung der elektronischen Unterhaltungsindustrie. Ob dieses Potential genutzt wird, wird die Zukunft zeigen."

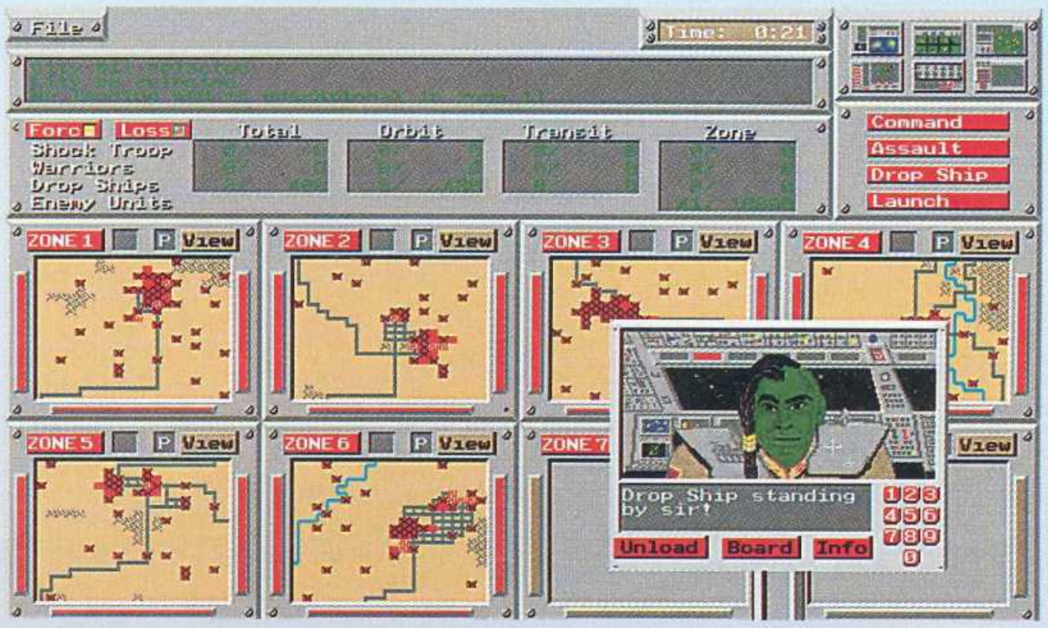
Ken Wu von **Megatech**: "3DO scheint zur Zeit das einzige Thema in der Branche zu sein. Wir sind uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht im klaren, ob dies die richtige Zielgruppe für unsere Produkte ist, was nicht heißen soll, daß Megatech die Entwicklung von 3DO-Produkten in der Zukunft ausschließt."

Johnny Wilson, Chefredakteur der **Computer Gaming World**: "Wir wünschen der 3DO Corporation viel Erfolg mit ihrem neuen System. Allein der Versuch, ein Konsolensystem für die breite Masse zu entwickeln, ist begrüßenswert. Wir sind auf der anderen Seite besorgt über den Mangel an Informationen bezüglich präziser technischer Daten, etwa was die RAM-Kapazität angeht *(Das ärgert uns auch! – Anm. d. Red.)*. Auch scheint mir die Tatsache, daß Joysticks in Reihe angeschlossen beziehungsweise miteinander verbunden werden müssen, um Multi-Player-Funktionen zu ermöglichen, nicht die optimale Lösung zu sein."

Schleichangriff von hinten

So, so – die Videospielewelt ist wieder heil, ein neuer Standard wurde gefunden. Die Zukunft ist eitel Frieden und Freude, und für jeden, der Hunger hat, gibt es Eierkuchen im digitalen Wunderland. Oder etwa doch nicht? Noch während sich alles im Glanze des 3DO-Systems sonnt und sich gegenseitig auf die Schultern klopft, pirscht sich heimlich, still und leise ein alter Bekannter an den 3DO-Thron und beginnt daran zu rütteln. Ein krisengeschütteltes US-Unternehmen namens Atari hat etwas Neues entwickelt (jawoll, geneigter Leser, genau die Firma mit dem umgedrehten Springbrunnen... – äh, ich meine Fujiyama-Berg, im Firmenzeichen.) Mit einem waschechten 64-Bit-Konsolensystem, das bislang den Arbeitstitel "Jaguar" trägt, will man an die Spiele-Glorie vergangener Tage anknüpfen. Das Interessanteste dabei ist, daß Atari zu diesem Zweck ein Joint Venture mit IBM eingegangen sein soll. Mehr zu diesem geheimnisvollen Ding könnt Ihr an anderer Stelle in der vorliegenden ASM lesen.

Ein anderer Angreifer, der 3DO den Markt der Hi-Tech-Spieleträume streitig machen will, ist das CD-32-System von Commodore, von dem man hier in den Staaten allerdings noch nicht viel gehört hat. In diesem Fall scheint Europa wohl einmal die Nase vorn zu haben. Ihr findet einen ersten Test auf den "Last Minute"-Seiten dieser Ausgabe.



▶ *Mindcrafts anspruchsvolle Spiele wie Star Legions auf 3DO? Die Zukunft wird es zeigen*

Das neue Schlachtfeld der Multis

Der Videospielmarkt bringt bereits jetzt jährlich weltweit 5 Milliarden Dollar ein, und der interaktive Unterhaltungsmarkt steckt noch in den Kinderschuhen. Bereits jetzt scheint er sich zum Schlachtfeld multinationaler Konzerne zu entwickeln. Unter den Wettbewerbern befindet sich alles, was in der Kommunikations-, Unterhaltungs- und Computerbranche Rang und Namen hat.

Die Zeiten, in denen ein cleverer Programmierer über Nacht zum Millionär werden konnte, sind längst vorbei. Videospiele sind Big Business. Wenn ein Hersteller ein noch so sensationelles Produkt auf den Markt bringt, werden alle anderen sich wohl kaum mit hängenden Köpfen davonschleichen und aufgeben. Die Industrie der elektronischen Unterhaltung ist eine innovative Branche, die von sehr hellen Köpfen angeführt wird. Deren Bestreben wird immer darin liegen, den jeweils anderen zu übertreffen.

Und genau darin liegt meiner Meinung nach der Reiz des Ganzen. Wollen wir denn tatsächlich einen bleibenden Standard? Standardisierung hat den Beigeschmack der Stagnation. Wir wollen unsere Spiele heute neuer, schneller, bunter und realistischer als letzte Woche. Und was heißt denn eigentlich Standard? Der IBM-kompatible PC stellt sicherlich so etwas dar, und ich habe mittlerweile in 5 Jahren den vierten PC.

Damit wären wir am Schluß dieses Zweiteilers über das 3DO-System – den kommenden Spiele-Standard, der alle anderen Standards überflüssig machen soll. Oder ist es vielleicht bloß der Standard, der alle anderen Hersteller dazu anregt, etwas noch tolleres zu machen? ■

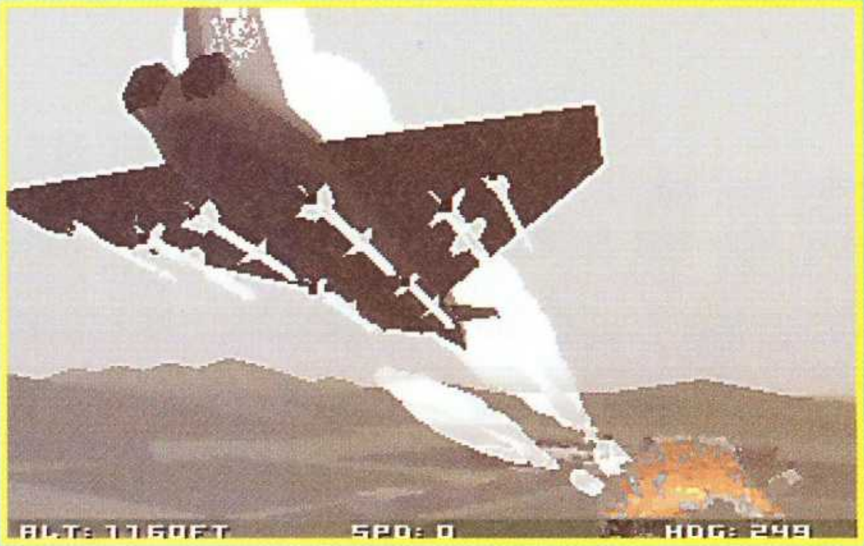
mk/sz



◀ *I'm (not) too sexy for my console – die Firma Megatech erwägt die Konvertierung ihrer Sexspielchen auf 3DO*

Simulation

Schon in der letzten ASM konnten wir Euch ein paar Shots von T.F.X. zeigen. Bei einem Ortstermin bei Bomico in Kelsterbach hatten Vera und meinereiner die Gelegenheit, ein paar Missionen für Euch zu fliegen. Selbst Vera, die sich nun nicht gerade zu dem Flugi-Freaks zählt, war begeistert.



▲ *Attackeeeee!*

Reality-Action

T.F.X.
-Work&Progress-

System: **PC**, Hersteller: **Digital Image Design/Ocean**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach

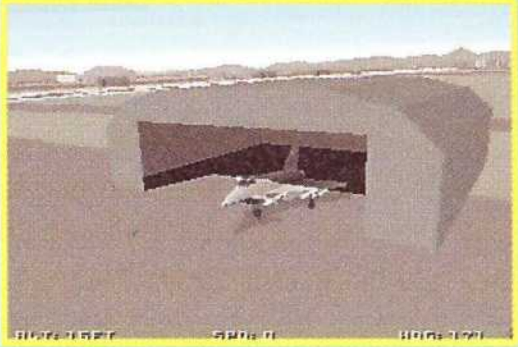
Es ist schon eine Augenweide, wenn Spieleprogrammierer ein gutes Intro auf den Screen zaubern; Digital Image Design (DID)/Ocean haben genau das zu ihrem neuen Renner T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) mit fantastischer Perfektion via 3-D-Studio gemacht. Sozusagen als Live-Schaltung zum Runden Tisch der UN über UNTV. Die Animationen sind liebevoll gemacht, und die Überblendungen könnten ohne weiteres als Videoclip durchgehen.

Doch ein Intro sagt ja noch nicht viel über das Game aus. Es geht um Flugeinsätze über den Brennpunkten der Erde. Unter dem Banner der UNO dürft Ihr mit drei verschiedenen Fliegern für Ruhe und Ordnung sorgen und den Fieslingen (moralisch gesehen) einen überbraten. Ist das in Kolumbien mit den Drogenbaronen noch recht einfach zu vermitteln, wird es in Ex-Jugoslawien mittlerweile schwieriger. Spätestens seitdem die Moslems zwischen den Serben und Kroaten rumwuseln, ist die Sache mit den klaren Bösewichtern nicht mehr so eindeutig.

Aber lassen wir erst mal die Politik aus dem Spiel und kommen zum eigentlichen Game. In acht Szenarien dürft Ihr wahlweise mit dem Eurofighter 2000, Stealth Bomber oder einer F-22 loslegen. Die Grafik geht eindeutig in Richtung Strike Commander, wenn sie auch ein wenig



▲ *Die UN berät über den Kriesenherd*



▲ *Diverse Außenansichten stehen natürlich zur Verfügung*



▲ *Start in die Nacht*



▲ *Kampf ohne Cockpit ist auch möglich, aber nicht besonders realistisch*

umfangreicher ist. Gab man sich bei Strike Commander damit zufrieden, einsame Stützpunkte anzugreifen, darf bei T.F.X. das Target in einer Großstadt erst mal gesucht und mit der richtigen der 22 verschiedenen Waffentypen pulverisiert werden. Küstenlinien, Entfernungen, Gebirge, Städte und alle anderen Details sind maßstabsgerecht der Realität nachempfunden worden.

Aus den angekündigten 200 Missionen sind letztendlich nur knapp 130 geworden. Dafür gibt es aber einen sehr sauber durchdachten Mission-Builder im Programm, der ebenso einfach wie umfangreich ist. Targets werden in Gruppen zusammengefaßt und können per Pull-Down-Menü ausgewählt werden. Sofort blinken auf dem aktuellen Szenario alle typengleichen Targets auf. Ein Klick mit der Maus, und schon ist das Target gelockt.

Apropos Target-Lock, erinnert Ihr Euch noch an die Berichterstattung über den Golfkrieg und die "Chirurgischen Eingriffe"? Mit T.F.X. gibt es in dieser Richtung Reality-TV. Man ließ es sich bei DID nicht nehmen und ging mit der Programmierung so weit, daß einmal angerichtete Bombenkrater auch bei späteren Missionen noch vorhanden sind.

Die Story um die Einsätze herum ist dermaßen realistisch und aktuell, daß die Moralapostel wieder einmal ordentlich Grund zum in-die-Luft-gehen haben werden. Mir ist ein realistisches Szenario mit einem bißchen Geschichtsbewußtsein aber allemal lieber als die Möglichkeit, ohne Grund Menschen in Massengräber zu schicken. Beispiele für letzteres gibt es in der Spielebranche ja genug (fülle Dich, oh Feedback!).

Simulationstechnisch spielt sich T.F.X. in der obersten Klasse ab. Der Kopf ist frei



▲ *Der Start vom Flugzeugträger gehört immer noch zu den Hochgefühlen des Fliegers*

im Cockpit beweglich. Das Head-Mounted-Display (HMD) bleibt ständig am Target dran und ist spieltechnisch wohl zum ersten Mal im richtigen Einsatz. Die Radarbilder sind exakt – im Gegensatz zu manch anderen Flugis. Das gilt ebenso für Flugverhalten, Detailtreue und Steuerung.

Es kommt aber auf den gewählten Modus an. Vom Flugtraining über den Simulator und den Arcade-Modus geht es bis zur kompletten Campaign und zum Posten des UN-Truppen-Befehlshabers.

Auf den ersten Blick ist diese Sim absolute Spitzenklasse. Die Storyline spricht jedoch eher ältere Semester an, denen der Strike-Commander-Background ein wenig zu dünn war. T.F.X. bleibt ein echter Kandidat für das Spiel des Monats. Für diese Ausgabe wurde es leider nichts mit einer richtigen Kritik, da wir (wie auch alle anderen bundesdeutschen Redaktionen, so Ocean) das Programm nur vor Ort ein paar Stunden lang ansehen konnten. Für uns jedenfalls eindeutig zu wenig Zeit für eine ausführliche Review. ■

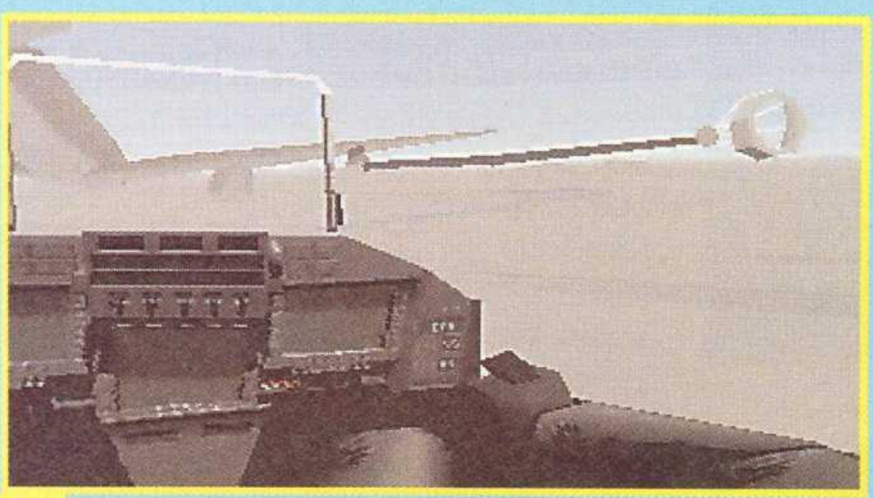
cus



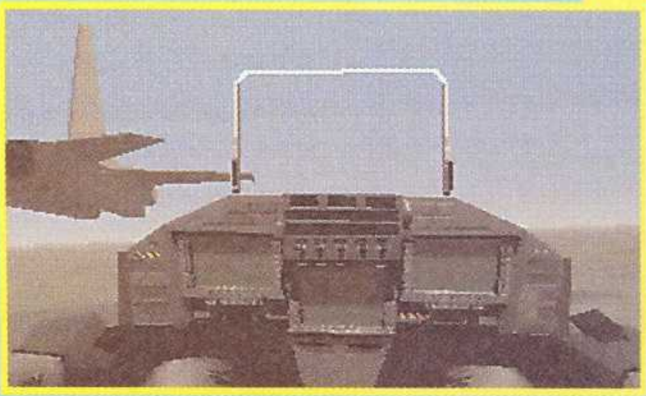
▲ *Die Zwischenanimationen sind nicht von schlechten Eltern*



◀ *Detailfreudige Grafik am Boden macht den Flug zum Erlebnis*



◀ *Auftanken in der Luft erfordert Fingerspitzengefühl am Joystick*



▶ *Das Cockpit mit exakten Instrumenten*

BRUTAL SPORTS FOOTBALL
-Preview-

System: **Amiga 1200**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Millennium**, England.

Tango Brutale

Zum Anfang des Jahres sollte das Game noch "Beastball" heißen und war noch lange nicht fertig. Jetzt bekam es den Namen Brutal Sports Football – und ist fast fertig.

Brutal Sports Football – der Name reicht doch bestimmt schon wieder aus, um diverse Jugendschützer auf den Plan zu rufen. Und der Name ist hier weder Schall noch Rauch. Diese Mischung aus Fußball, Rugby und Kleinkrieg dürfte wohl genau das Richtige für Joystick-Artisten werden, die nur eine Aktion kennen: Draufhalten!

Worum geht's? Eigentlich um ein Sportspiel. Zwei Mannschaften mit je sieben Spielern treten gegeneinander an, wobei das Treten recht ernst genommen werden muß. Denn diese Mischung aus Rugby und Fußball besitzt zu einem nicht unerheblichen Teil Ähnlichkeit mit dem bekannten Wrestling – nur daß hier keine Show abgezogen wird.

Die Mannschaften setzen sich aus den unterschiedlichsten Gestalten zusammen: Wikinger, Eidechsen, Zauberer, kurzum, Monster wie Du und ich. Diese Typen müssen nun auf irgendeine Art und Weise versuchen, den Ball – sofern man diese Mörderkugel Ball nennen – in das gegnerische Tor – sofern man es Tor nennen kann – zu schießen. Dazu stehen dem (richtigen) Spieler eine Menge an Bewegungsabläufen zur Verfügung, mit deren Hilfe er die Spieleigenschaften seiner Mannschaft koordinieren muß.



▲ *Spiele des Friedens, Spiele des Glücks ...*

Gewonnen hat übrigens nicht nur die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, sondern im Zweifelsfall die, die einen Überlebenden auf dem Spielfeld zurückbehält – nichts für schwache Nerven also.

Zwei Arten von Spielen kann man auswählen: Entweder hält man drauf, was das Zeug hält, oder man spielt nach Regeln, von denen die wichtigste lautet: "Haltet drauf, was das Zeug hält!". Das klingt vielleicht ein wenig hämisch, ist es aber nicht, denn Erfolg hat man wirklich nur, wenn man sich benimmt wie Attila, der Hunnenkönig.

Neben dem Spielfeld bekommt der Spieler (der vor dem Computer sitzt) noch einen Radar-Bildschirm zu sehen, der ihm die Positionen der einzelnen Feldspieler anzeigt, außerdem bekommt er noch zu sehen, wer gerade am Ball ist – und an welche Adresse er den Kranz schicken soll!

Brutal Sports Football kommt demnächst auf dem A1200 in 256 Farben, ebenso auf dem PC in VGA. Wir dürfen gespannt sein, was dann in der Endversion so alles (nicht?) zu sehen sein wird. ■

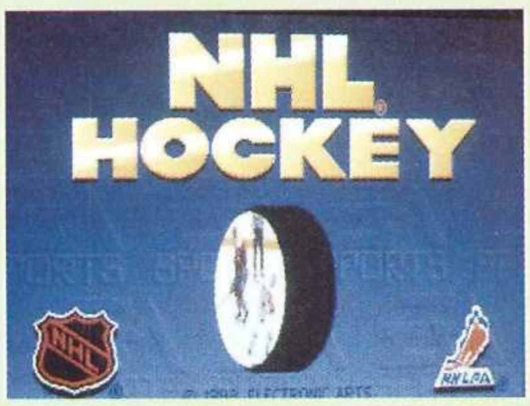
ddf/jb

Harte Jungs auf heißen Kufen

Der Wald färbt sich langsam ocker, mitunter grinsen Euch des Morgens die ersten Reifkristalle entgegen, und ELECTRONIC ARTS legt auch gleich das passende Spiel zum nahenden Winter vor: NHL Hockey.

NHL HOCKEY

System: **PC** (mind. 386/25, 2 MB RAM, EMS, VGA, Festplatte, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**, 33332 Gütersloh.



Neben Fußball ist Eishokkey wohl die beliebteste Mannschafts-Sportart Deutschlands. Dementsprechend sind Eissportstadien zumeist ausverkauft oder bestechen zumindest mit dem unwiderstehlichen Flair bedrückender Enge, das jeden Klaustrophoben zu Begeisterungsstürmen hinreißt.

Solltet Ihr Eishockey mögen, jedoch nicht willens sein, Euch den Verhaltenschemata von Stadionsardinen anzupassen (oder solltet Ihr gar solche Revoluzzer sein, die 50 DM für einen Stehplatz schlicht für überzogen halten), kann Euch geholfen werden. Für den Preis von 2 Stadionbesuchen könnt Ihr Euch eine ganze Liga nebst Eishalle zulegen, selbst spielen, habt einen Sitzplatz und braucht keine Erkältung zu befürchten (sofern die Ölrechnung bezahlt wurde).

Nur auf Kühnhackl und Konsorten müßt Ihr dabei verzichten, denn hier geht es nicht um die Bundesliga, sondern um die NHL – die National Hockey League, jene Liga, in der alle Top-Teams des nordamerikanischen Kontinents spielen.

Face Off mit den Edmonton Oilers

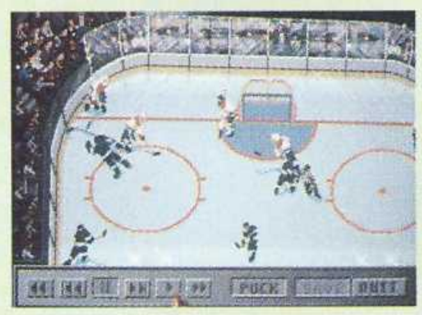
Aufgemacht ist das ganze wie eine Sportsendung, die Ihr Euch gerade im Fernsehen anseht. Ein netter Moderator lächelt Euch an, und Eure Soundkarte gibt seine glasklar modulierten Begrüßungsworte wieder. Von diesem Studio aus könnt Ihr Euch durch diverse Menüs hangeln und in das eigentliche Spiel überwechseln.



▲ *Aus dem Statistik-Block*



▲ *Wo ist Töpperwien?*



▲ *Check dem Body!*



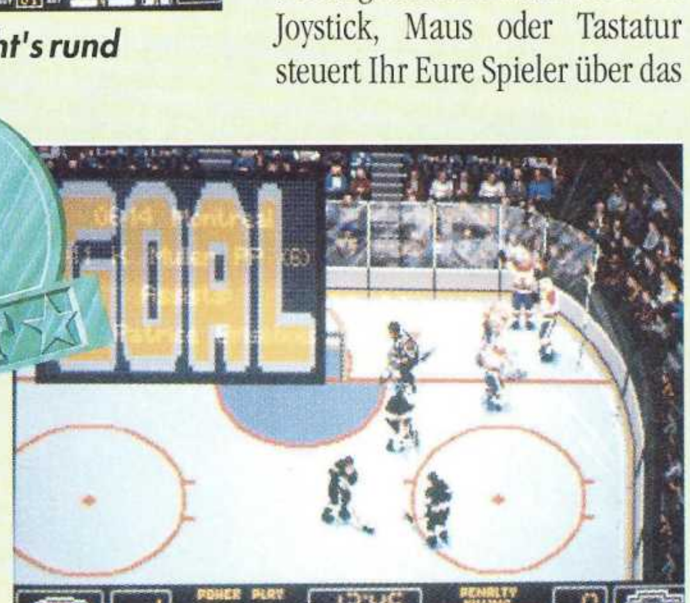
▲ *Artige Begrüßung*



▲ *Gleich geht's rund*

Bevor es jedoch auf das Eis geht, bedarf es erst einmal einiger Entscheidungen, die der Chef der Liga fällen muß. Da Ihr diesen illustren Posten innehabt, gebührt Euch die Ehre festzulegen, welche Teams von menschlichen Teilnehmern gesteuert werden sollen und welche unter der Kontrolle des Computers verbleiben. Außerdem darf bestimmt werden, wie lange ein Spieldrittel dauert.

Nun stellt der Computer noch schnell die Liga zusammen, und schon geht es los. Wahlweise mit Joystick, Maus oder Tastatur steuert Ihr Eure Spieler über das Eis. Die beiden Tore befinden sich am oberen und unteren Ende des Spielfeldes, das der Bewegung des Pucks folgt, indem es auf und ab scrollt. Hier gibt es auch schon den ersten dicken Pluspunkt: Glattes, softes Scrolling, das niemals das Wesentliche aus dem Blickfeld verliert. Um die Übersichtlichkeit zu erhöhen, wurde der Puck etwas vergrößert. Jeweils der Spieler, der dem Puck am nächsten oder anspielbar ist, kann gesteuert werden. Unter dem betreffenden Crack erscheint dann ein blauer Stern, der ebenfalls der besseren Orientierung dient. Auch die Aktionsmöglichkeiten der Spieler sind dem echten Sport nachempfunden: Pässe, schnelle Gegenstöße und Bodychecks warten darauf, eingesetzt zu werden. Lediglich die (Un-)Fairness der Spieler läßt zu wünschen übrig; die Burschen sind rechte Engelchen, und richtig kernige Fouls sind eine Seltenheit.



▶ *Verhaltener Torjubel*

Wie im Stadion

Neben dem eigentlichen Spiel könnt Ihr in NHL Hockey jedoch noch eine ganze Menge mehr machen. Da gibt es zum Beispiel eine Sendekabine, in der drei Pixelreporter sitzen. Von dort aus könnt Ihr alle nur denkbaren Statistiken über Spieler, Liga oder Saison aufrufen. Aber das ist immer noch nicht alles, denn zwischen den einzelnen Matches könnt Ihr Euch sogar als Manager betätigen und Euch im Spieler-Ein- und -Verkauf üben.

Eines merkt man NHL Hockey deutlich an: Hier war ein Programmier-Team am Werk, das den Eishockey-Sport liebt. Ob es die wundervoll schräge Hammond-Orgel im Stadion ist, die glasklare Sprachausgabe oder die detaillierten Animationen, NHL Hockey sorgt mehr als einmal für staunende Gesichter. Tatsächlich fehlt nicht einmal die Sirene hinter den Toren, die mit Lauflicht und lautem Geheul einen Treffer verkündet. ■

tl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	10
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Und es golft wieder...



▲ ***Nur nicht die Nerven verlieren!***

PGA TOUR GOLF II

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

In der Juli-Ausgabe haben wir mit World Class Leaderboard von US Gold ein gutes Golfspiel vorgestellt. Jetzt holt Electronic Arts zum Gegenschlag aus und serviert uns den Nachfolger zum Erfolgstitel PGA Tour Golf. Teil eins war in grauer Vorzeit Spiel des Monats, und der zweite Streich hat noch mehr auf Lager! Die Grundprinzipien sind dieselben geblieben. Der Platz wird aus der Sicht des Spielers gezeigt, die Schlagrichtung in Ruhe festgelegt, bevor es bei der Schlagstärke aufs Timing ankommt. Natürlich spielt auch der Wind eine Rolle. Und bei PGA Tour dreht er sich ständig. Weitere Neuerung: Man sieht den Ball erst vom Spieler wegfliegen, dann wird die Perspektive umgeschaltet, und man sieht das kleine weiße Etwas aufs Loch zufliegen. Und weil das Gelände uneben ist, gibt's fürs Putten noch ein Hilfsmittel: Die Bodenunebenheiten werden mittels eines Gitters angezeigt.

Damit es nicht so langweilig wird, wenn man allein ist, simuliert der Computer auch Gegenspieler. Hier steht eine halbe Kompanie zur Auswahl, jeder Kontrahent verfügt über persönliche Spieleigenarten. Doch das alles gab es schon beim ersten Teil.

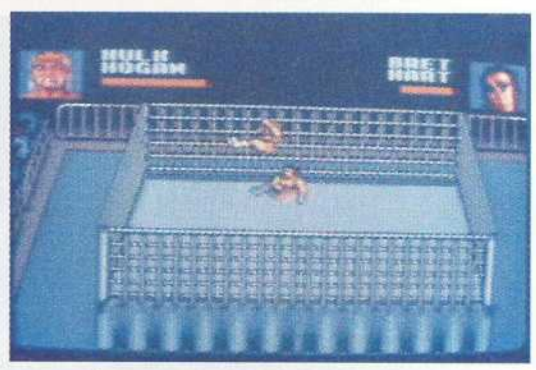
Was ist also so neu, daß die große Zwo am Ende des Titels gerechtfertigt ist? Zunächst sind ein paar neue Anlagen dazugekommen. Die Möglichkeiten, den Ball anzuschneiden, sind verbessert worden. Außerdem ist ein neuer Spielmodus dazugekomen, bei dem es um Wetteinsätze zwischen den Spielern geht. Nicht offiziell turniermäßig, aber spannend!

Die Neuerungen sorgen dafür, daß PGA Tour Golf II locker das beste ist, was man auf dem Mega Drive in Sachen Golf bekommt. ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	7
»GUT«	

Kampf der Klopse



▲ ***Je fieser, desto fröhlicher***

WWF WRESTLE-MANIA – STEEL CAGE CHALLENGE

System: **Master System**, geplant für: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Was fürs Fernsehen richtig ist, kann auch im Videospiel so falsch nicht sein: Wrestling begeistert die Fans.

Wenn Hulk Hogan, Randy Savage und die anderen Superstars des Wrestling im Fernsehen auftauchen, sind die Fans aus dem Häuschen. Andere Zeitgenossen bekommen Würganfälle und schalten ab. Lassen wir die Euphorie der einen und die Vorurteile der anderen außen vor, bleibt ein mittelprächtiges Spielchen übrig. Im großen und ganzen hat sich seit WWF Wrestlemania bzw. Super Wrestlemania nicht viel geändert. Das bedeutet eine ordentliche Palette Angriffsarten und das obligatorische Handgemenge. Sadisten und solche, die es werden wollen, dürfen auf den am Boden liegenden Gegner kräftig draufhüpfen. Das Ganze wie gehabt auch mit Zwei-Spieler-Option, verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Turniermodus.

Neu ist vor allem die Option Steel Cage Challenge. Dann stehen die beiden wohlgenährten Kontrahenten nicht in einem Ring, sondern einem Stahlkäfig. Dadurch ändern sich ein paar Kleinigkeiten am Spiel – viel isses aber nich'. Die Grafik ist ein bisserl fusselig, aber dafür geht das Tempo in Ordnung. Kein Meilenstein der Softwaregeschichte, aber wer den Vorgänger noch nicht hat – das betrifft sowieso nur die Mega Driver – und auf Wrestling steht, wird wohl kein allzu langes Gesicht machen. ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Hürdenlauf und Wadenkrampf

Irgendwie nehmen mich meine Kollegen nicht ernst. Komischerweise darf ausgerechnet ich – die negative Sportskanone – Low-Budget-Sportspiele testen.

SOCCER-MANAGER

System: **PC** (EGA/VGA), VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Zeppelin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Fangen wir am besten mit dem Soccer-Manager für den PC an. Bei dem Teil handelt es sich um die wirtschaftliche Simulation eines Fußballvereins. Der Spieler ist Manager, Trainer, Kassenwart, Sturmspitze und Tier- – Entschuldigung, Mannschaftsarzt in einem, kurz gesagt: der Vereinsdödel.

Nun ist so ein Fußball-Manager ja eigentlich ganz nett, aber wie man so etwas besser macht, haben uns die Leute von Software 2000 schon vor einem Jahr gezeigt. Meine Meinung? Sport ist Mord!

»ÄUSSERST DÜRFTIG«



▲ *Fußball für Arme: Soccer-Manager*

WORLD CRICKET

System: **PC** (EGA/VGA), VK-Preis usw.: **siehe Soccer Manager.**

Der zweite Kandidat nennt sich World Cricket. Aha! Nichts gegen Cricket, aber spielt das hier jemand außer den Briten, Australiern und Indern? Nein? Na gut, man kann ja dazulernen.

Von der Aufmachung her sehen sich der Soccer-Manager und das World Cricket sehr ähnlich; auch hier geht es um Wirtschaftlichkeit und Ligaplazierung. Allerdings sind für einen Nicht-Cricket-Spieler die Regeln erst mal ein Buch mit 97 Siegeln.

Abgesehen davon schenken sich beide Programme nichts, auch der digitale Cricket-Spieler hakt an allen Ecken und Kanten. Meine Meinung: Lieber Kotelett als Cricket!

»KANN JEMAND CRICKET?«



▲ *Was'n'das'n? Cricket? Nie gehört...*

INTERNATIONAL ATHLETICS

System: **PC**, VK-Preis usw.: **siehe Soccer Manager.**

Kommen wir zur Nummer drei! International Athletics von der gleichen Firma macht uns alle zu kleinen Ben Johnsons, fragt sich nur, womit unsereiner gedopt wird...: – nein, Markus, nicht Flaschbier! Der hier vorgestellte Siebenkampf besteht aus 100-Meter-Lauf, Weitsprung, 110-Meter-Hürden, Speerwurf, Hochsprung, Kugelstoßen und Diskuswerfen. Die Disziplinen kommen auf dem Bildschirm ein wenig behäbig daher, die Grafik hätte ein wenig besser sein können – aber alles in allem ein echter Fortschritt. Zwar sind die Bewegungen per Tastatur oder Joystick gewöhnungsbedürftig, aber so im Team von mehreren Leuten könnte das Programm für Kurzweil sorgen. Na ja, sagen wir mal: Sport ist gesund!

»NA JA«

INTERNATIONAL TENNIS

System: **PC**, VK-Preis usw.: **siehe Soccer Manager.**

Kommen wir zum Kandidaten Nummer vier. Da hätten wir International Tennis. Hier wird – wär hätte das gedacht – Tennis gespielt, entweder alleine gegen den Rechner oder zu zweit mit zwei oder mit vier Spielern (so was nennt man Doppel – ich hab' was gelernt...). Die Animationen der Spielsequenzen sind recht flüssig, und die einstellbare Spielstärke des Computergegners reicht aus, um Wimbledon-Feeling zu bekommen. Meine Meinung: Nicht schlecht – aber wer ist Boris Becker?

»GUT«



CARNAGE

System: **PC**, (EGA/VGA), VK-Preis usw.: **siehe Soccer Manager.**

Nummer fünf ist mein Favorit! Nicht etwa, weil das Spiel so toll wäre, nein! Aber wo bitteschön kann man ein Wanzenrennen veranstalten, bei dem sich die Viecher gegenseitig zerbomben? Nein, keine Bange, wir sind immer noch beim Sport, ich rede von einem Autorennen namens Carnage. Dort sitzt der Zuschauer in etwa 1 Kilometer Höhe und schaut auf den kompletten Kurs. Die Wagen sehen tatsächlich aus wie kleine, bunte Wanzen. Man tritt gegen drei Mitfahrer an (mindestens zwei computergesteuerte plus höchstens zwei menschliche) und fährt wie ein Psychopath um die Kurven. Ab und zu darf man etwas Nitro in die Verbrennungskammer stäuben, was dem Wagen einen raketenähnlichen Vorschub gibt, und seinem Gegner Minen vor die Räder streuen, auf daß der fahrbare Untersatz zu Kunststoffgranulat werde.

»WITZIG« ■

jb



▲ *Becker beckert und Graf schwächelt...*

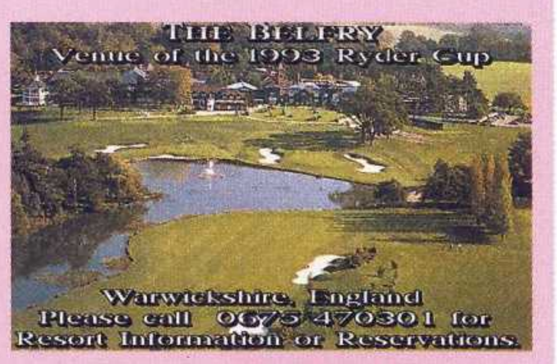
◄ *Da fliegt mir doch das Blech wech...*

Links, die dritte

LINKS CHAMPIONSHIP COURSE: THE BELFRY

System: **PC**, (mind. 386DX25, SVGA (Vesa), HDD, Maus, Links oder Links386 pro oder Microsoft Golf, unterst. SoundBlaster, AdLib), VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Access**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Auf ein neues: Nach den ersten beiden Zusatzkursen für das Golfwunder Links386 Pro geht es nun endlich auf den europäischen Kontinent – zum diesjährigen Ryder-Cup!



▲ *Vom Feinsten: Blick auf den neuen Kurs*

Daß es auch nette Grüns und Fairways jenseits des großen Teichs gibt, war dem amerikanischen Hersteller des Golfspiels Links bis jetzt egal – die einheimische Kundschaft ging vor. Das wird nun anders: Mit der neuen Kursdisk **Belfry** verschlägt es den *Links*- oder *Microsoft-Golf*-Spieler nach Wishaw in England.

Der erste Halbkurs ist einen Tick einfacher als der zweite. Die Fairways sind recht gerade, die Grüns sanft gewellt – geübte Putt-Spezialisten werden sich da einige Birdie-Chancen erarbeiten. Das feuchte Naß wird dann auf dem zweiten Halbkurs zum echten Problem, besonders an den Löchern 10 und 18, den Highlights des Kurses. Wer auf einen Eagle scharf ist, landet mit dem Ball nur zu schnell im Wasser oder Baum. War *Pinehurst 2* doch ein wenig zu simpel und *Mauna Kea* nur für Profis, so ist Belfry mit seiner guten Mischung aus unterschiedlichsten Schwierigkeitsgraden der lohnende Kompromiß. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	11
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Alles Banane

ARCADE FRUIT MACHINE

System: **PC**, (alle ATs, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib), geplant für: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Zeppelin Games**, England, Muster von: **Hersteller**.

Zocken ist teuer: Als Hobby kaum finanzierbar, kann das Münz-Glückspiel jetzt auf den heimischen Screen verlegt werden. Geboten wird ein einarmiger Bandit mit ein paar ganz heißen Früchtchen.



▲ *Imitation: Geld gibt's keins*

Dieser programmierte Spielautomat hat ein richtiges Spielziel: Befreie die Münze, sprich: Knacke den Jackpot! Nichts einfacher als das: Mit ein bißchen Glück sammelt man Punkte auf den Walzen, denn manche Früchte tragen noch einen Bonus mit sich herum. Ist die Leiste gefüllt, wird eines von sechs Sonderspielen ausgelost. Am gewinnbringendsten ist dabei der "Nudge Pot". Hierbei erscheint eine Frucht auf *allen* drei Walzen in der Mitte – das gibt einen hohen Gewinn, der sogar noch riskiert werden kann. Bei den anderen Spielen kann man z.B. einen Gewinn auf der Risikoleiste oder auf den Walzen auslosen lassen, ein Lauflicht rechtzeitig abstoppen oder einen Kleingeldbonus (entsteht aus verlorenen Gewinnen) abräumen. Daß ist tatsächlich spaßig, aber nicht lange. Denn was natürlich fehlt, ist der Nervenkitzel. Sobald die Kohle verzockt ist, drückt man einfach ein paar Credits hinzu, und weiter geht's. Auf Dauer hilft da nur die echte Zockerkiste – oder besser die totale Abstinenz. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Wir schwelgen in Felgen

F1 POLE POSITION
-Preview-

System: **SuperNES**, Hersteller: **UBI-Soft**, Frankreich, Muster von: **UBI**, 45481 Mülheim.

PREVIEW



▶ *Wo geht's denn lang?*

Auf die Frage, ob ich zufällig ein Rad ab habe, kann ich nur antworten: "Nein, sind alle Viere noch dran! Bin gerade noch Rennen gefahren mit F1 POLE POSITION."

Die Beliebtheit von Autorennen auf Konsolen oder Rechnern nimmt bei mir mit steigender Quantität stetig ab. Kein Wunder, denn man sieht eigentlich immer das gleiche: Ein paar Pixel-Formeleinser oder -Motorräder, die immer gleich groß bleibend auf einer mehr oder minder hochwertigen Hintergrundgrafik so tun, als wenn sie sich auf dem Nürburgring befinden. Dementsprechend groß war die Freude bei mir ("Ach da schau an, ein Rennspiel, wie selten, was gibt's im Fernsehen?"), als Marcus mir ein Modul für das SNES auf den Tisch legte. Aber – wie sagte schon der lernunlustige Kannibale? Probieren geht über studieren!

F1 Pole Position unterscheidet sich weder im Thema noch in der Ausstattung von den anderen Spielen dieses Genres. Und doch hebt es sich hervor. Das liegt erst mal an der Grafik, diese ist – trotz weniger Elemente – detailreicher und flüssiger. Das Gefühl, auf einer Asphaltpiste zu fahren, kommt wirklich gut herüber. Der Bildschirm ist zweigeteilt, während oben mindestens ein Mitfahrer seine Runden dreht, gilt der untere Bereich ganz unseren eigenen Fahrkünsten. Die jeweilige Rennstrecke und der eigene Wagen werden gezeigt.



▲ *Gibt's hier auch Bordkanonen?*

Warum sind die anderen schneller?

Begonnen wird mit einer Wahl zwischen 16 Rennplätzen auf der ganzen Welt. Man darf den Schwierigkeitsgrad wählen, indem man das Wetter vorherbestimmt (trocken, naß, gemischt) und sich eine Anzahl Gegner aussucht. Der Wagen kann nach eigenem Geschmack ausgesucht und ausgerüstet werden. Wer also meint, er könne mit Sonnenreifen im dicksten Regen rumkurven, kann das ohne Schwierigkeiten tun. Neben den Reifenmischungen kann man noch am Getriebe, an der Bremse und an anderen Teilen des Renners "herumbasteln". Wer dabei seinen eigenen Fähigkeiten nicht über den Weg traut, kann alles auf Automatik stellen – was aber keine Garantie für einen Grand Prix ist.

Dann geht's endlich auf die Piste. Die Startposition wird ausgelost, auf der "Pole Position" findet man sich selten wieder. Gas gegeben wird mit dem Feuerknopf des Multipads, die Richtung mit den Cursor-Tasten bestimmt.

Schon beim Start fällt auf, daß sich die Fahrt sehr realitätsnah anläßt: Wenn man nicht vernünftig losfährt, findet man sich gleich in der Wildnis wieder.

Das Spiel läßt sich auf mehrere Arten absolvieren, entweder nutzt man die Option "Battle" oder "World Grand Prix". Während bei "Battle" die Kurse frei festgelegt werden und man im Grunde nur ein "Auf-Sieg-Fahren" veranstaltet, geht es beim Grand Prix um die "Weltmeisterschaft". Dementsprechend kann man auch Trainingsrunden absolvieren oder Testläufe machen, um die jeweilige Rennpiste näher kennenzulernen.

F1 Pole Position ist für Freunde der "heißen Öfen" eine willkommene Bereicherung der SNES-Rennspiele. Das Spiel ist grafisch gut, der Sound ist ganz nett und die Motivation – gerade beim Grand Prix zu zweit – sehr hoch. Wer mal wieder so richtig Ölgeruch schnuppern will, sollte sich das Kännchen auf den Tisch stellen und mit F1 Pole Position heiße Reifen fahren. ■

jb



▲ *Wieso sind die anderen schneller?*

Sport für Unsportliche

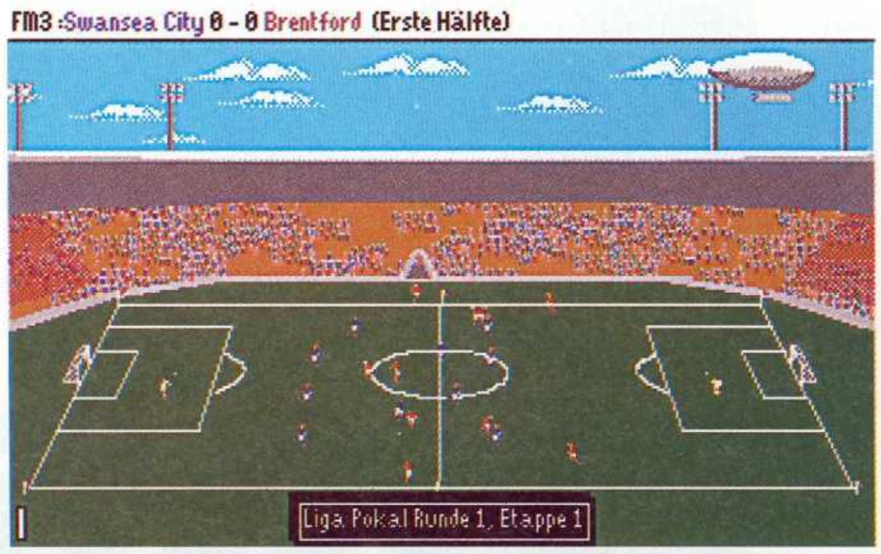
FOOTBALL MANAGER 3

System: **PC**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Addictive**, England, Muster von: **Prism Leisure**, England.

Angst vor Sportverletzungen? Wie wär's dann mit einer Sport-Simulation am Computer? – Was, auch noch zu actiongeladen? Na guuuut, dann spielen wir eben Sport-Management, denn dabei hat sich noch niemand verhoben!

Man muß schon ein Faible für diese Art von Spielen haben: Sportmanagement bedeutet stundenlange Transaktionen, angefüllt mit Spielerkäufen, Preisgestaltung und Werbemaßnahmen. Der Lohn der Arbeit ist oftmals nicht mehr als eine nette Hymne oder das aufmerksame Schulterklopfen des Vereinspräsidenten.

In diesem Bereich lauert auch der Football-Manager-3 von Addictive auf die Geldbörse der PC-Spieler: Er bietet nichts Neues, aber das in recht nettem Rahmen. Bei den Spielen kennt das Programm Details wie Gelbe Karten, Fouls und Abseits. Unentschiedene Spiele werden nach englischer Zählweise mit einem und Siege mit drei Punkten gewertet. Die zur Verfügung stehenden Mannschaften rekrutieren sich ausnahmslos aus den englischen Ligen. Addictives Managerspiel kann also seine Herkunft nicht verleugnen, auch wenn Programmtext und Anleitung in (reichlich holprigem) Deutsch verfügbar sind.



▲ *Mausgestützt ausgeknobelt, müssen sich die strategischen Feinheiten hier auf dem Rasen bewähren*

Im Spielverlauf kommt durchaus Stimmung auf, wenn die Spieler die eingestellte Taktik auf dem Rasen umsetzen. Dies läßt sich in Drauf- oder Schrägsicht beobachten. Allerdings hauen weder Grafik noch Sound den Fußballfan von irgendwelchen Hockern.

Ach ja – aber das habt Ihr ja inzwischen selbst gemerkt: Bei *Football Manager 3* geht es wie so oft **natürlich nicht** um American Football, sondern um *Fußball*, auf Englisch auch *Soccer* genannt – wann werden sich Briten und Amerikaner endlich auf eine Sprache einigen. ■

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Russisch High

MIG 29 -Preview-

System: **PC**, (mind. 286, 640 KB RAM), Hersteller: **Spectrum Holobyte**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nachdem der geübte Bildschirmpilot sich jahrelang mit westlichen Flugerzeugnissen am östlichen Flughimmel herumgetrieben hat, darf er diesmal mit einem Erzeugnis aus dem Osten Löcher in die westliche Luft reißen. MIG 29 heißt der Flugdrachen.

Die MIG 29 ist eines jener Kampfflugzeuge aus einer russischen Waffenschmiede, die auf Grund ihrer Flugeigenschaften und dem einfachen, aber genialen Aufbau auch die hiesigen Militärs zu Begeisterungsstürmen hinreißt.

Die MIG 29 kommt nun auch auf die heimischen Bildschirme. Man mag über Kampfflugzeuge denken, was man will, aber die Simulationen haben ein gewisses Etwas.

Die Installation der drei HD-Disketten muß wohlüberlegt sein, denn die drei Disks sind nicht selbst lauffähig, sondern basieren auf dem Falcon 3.0, einem Programm aus dem gleichen Hause. Bei der Installation werden die alten Missionen und Dateien überschrieben, wer also den Falcon trotzdem behalten will, muß sich ein zweites Verzeichnis auf der Platte einrichten und den Falcon doppelt installieren. Nach dem Start geht's dann direkt in die Pilotenkanzel, und zwar zu einem Zeitpunkt, an dem die Kiste schon in der Luft liegt. Geflogen wird am besten mit Joystick, die Tastatur ist – wie bei allen Flugsimulatoren – für "Kampfeinsätze" wirklich nicht geeignet. Das Cockpit kann in verschiedenen Auflösungen dargestellt werden, je nach Kenntnis werden Instrumente und Anzeigen hinzu- oder weggenommen.



▲ *Über den Wolken sollte doch irgendwas grenzenlos*

Die Flugeigenschaften der MIG sind wie auch beim Falcon 3 sehr gut, allerdings auf "kleineren" PC (ab 286er) nur dann, wenn man keinen Wert auf Detailgenauigkeit der Landschaft und der Flugzeuge legt. Richtig gut wird die Sache allerdings mit einem "aufgemotzten" PC, ein 486/50 ist hier optimal als Fluggerät zu gebrauchen. ■

jb

PREVIEW

Electronic Arts

Neues auf der ganzen Linie gibt es bei Electronic Arts zu vermelden. Ob PC oder Konsole, so gut wie keine Hardware ist vor neuen EA-Programmen sicher. Nur der Amiga, seufz, bleibt leider außen vor.

Warum stellt neben anderen renommierten Softwarehäusern auch Electronic Arts den Amiga ins Abseits? Weil es sich – laut Aussage diverser Hersteller – einfach nicht mehr lohnt: Die verkauften Software-Stückzahlen machen die Entwicklung für diesen Computer "unrentabel". So was sorgt dann natürlich auch bei EA und den unter diesem Label vertreibenden Entwicklerfirmen für äußerste Vorsicht, was neue Projekte angeht.

Raumhandel und U-Boote

Im Rahmen PC und Mega Drive ist hingegen von solcher Art Zurückhaltung wenig zu spüren. Unter Volldampf steht diesbezüglich nicht nur **Origin**. Von den "Ultima"-Machern ist noch vor Weihnachten mit solch bahnbrechenden Neuheiten wie **Privateer** (Elite move over!), der kosmischen Handels- und Erkundungssimulation im Wing-Commander-Universum, und **Shadow Caster**, einem Fantasy-Action-Spiel in bester 'Underworld'-Tradition, zu rechnen.

Zurück zu den Wurzeln begeben sich **NovaLogic**, die zwar mit Comanche große Erfolge erzielten, ihre ersten Lorbeeren jedoch für die U-Boot-Simulation **Wolfpack** erhielten. Mit **SSN-21 Seawolf** steht Euch ein technisch und spielerisch gehörig erweitertes Game ähnlicher Zielrichtung ins Haus. "Torpedo los", kann man da nur sagen.

Saftiges für SEGA

Besonders nett bedacht wird SEGAs Mega Drive. Der Popularität dieser Konsole entsprechend stehen für das nächste Halbjahr ca. fünfzehn neue Titel auf dem Programm. Eines der interessantesten der kommenden Monate ist **Haunting**. Dort dürft Ihr in die Rolle des völlig neuartigen Helden Polterguy schlüpfen. Dieser ist seines Zeichens Gespenst – Punk-Geist, um genau zu sein – und muß versuchen, seine angestammte Residenz von lästigen Sterblichen zu befreien. Dazu gilt es, in allerlei Möbelstücke und Haushaltsgegenstände zu schlüpfen und damit herumzuspuken.

Ihr könnt Euch sicher vorstellen, daß ein Sofa, das plötzlich zum Leben erwacht und anstelle einer Sitzfläche ein riesiges Maul hat, schon für einige Ahs und Ohs bei den Bewohnern sorgt. Was Ihr alles mit der Einrichtung des Bads und der dort installierten Toilettenschüssel anstellen könnt, will ich erst einmal Eurer (schmutzigen?) Phantasie überlassen.

Monstersport und Baseballrobots

Viel Hau-Ruck und Hau-Drauf gibt es in **Mutant League Hockey**. Hier wurde der ohnehin schon recht rüde Eishockey-Sport in eine Phantasiewelt verlegt, in der die aberwitzigsten Monster dem Puck hinterherjagen. Das ist nach Mutant League Football EAs zweiter Monstersport-Aufguß, und im Gegensatz zum Football können wir hierzulande mit Eishockey auch richtig was anfangen. Ergo: einer der Titel, den die Sportfans unter Euch (die nicht immer alles so tierisch ernst nehmen) nicht versäumen dürfen.

In grafischem Edelgewand und mit vielen guten Ideen gewürzt kommt **2020 Super Baseball** daher. Diese Science-Fiction-Version von Amerikas beliebtester Sportart öffnet die Stadien auch für Roboter,



▲ *James Pond III*



▲ *James Pond III*



▲ *SSN-21 Seawolf*



▲ *Blades of Vengeance*

ts dreht auf

die sich als Schläger, Fänger und Läufer verdingen können. Größtes Problem hier: leider wieder eine uramerikanische Sportart, von der hierzulande kaum einer die Regeln kennt.

Schwertschwinger und Fischagenten

Mitten in tiefste Fantasy-Regionen katapultiert Euch **Blades of Vengeance**. Wahlweise in der Rolle eines brutalen Barbaren, einer eleganten, aber wehrhaften Amazone oder eines weisen Druiden darf einmal mehr das Märchenland von Monstern, Unholden und anderem bösen Gelichter gereinigt werden. Grafisch aufwendig gemacht, sucht man hier die neuen Ideen allerdings wohl vergeblich. Sollte jedoch Golden Axe eines Euerer Lieblings-Games sein, so dürftet Ihr auch mit Blades of Vengeance gut bedient sein.

Nach zwei spektakulären Abenteuern ist der Fischagent **James Pond** kein Unbekannter mehr. Seine Auseinandersetzung mit dem bösen Dr. Maybe geht jetzt in die dritte Runde. Diesmal hat sich der Schurke auf dem Mond versteckt und James sein bisher größtes Abenteuer vor sich: noch mehr Levels, noch mehr Bösewichter und nebenbei die hanebüchenste Hintergrundstory aller Zeiten. Pond-Fans dürfen jetzt schon die Joysticks vorwärmen, denn auch die neuen Abenteuer zählen wieder zu den reinrassigen, hochklassigen Jump'n'Run-Spielen. Wurden die ersten beiden Teile noch auf dem Amiga entwickelt und dann auf Mega Drive und andere Systeme konvertiert, steht bei EA diesmal die Konsole im Vordergrund.

Um alle Unkenrufe, die behaupten, Videospiele förderten die Vereinsamung des Individuums, endgültig zum Verstummen zu bringen, wird es von EA auch einen Vier-Spieler-Adapter für das Mega Drive geben. Dieser ermöglicht simultanes Spielerlebnis für bis zu vier Spieler und wird insbesondere von den neuen EA-Sportspielen wie z.B. Soccer unterstützt.

Der Streifzug durch EAs Entwicklungsabteilungen zeigte Vielversprechendes, Ausgefallenes und im großen und ganzen vor allem qualitativ Hochwertiges. Ihr dürft Euch also auf ein paar hübsche Weihnachtsgeschenke freuen. ■

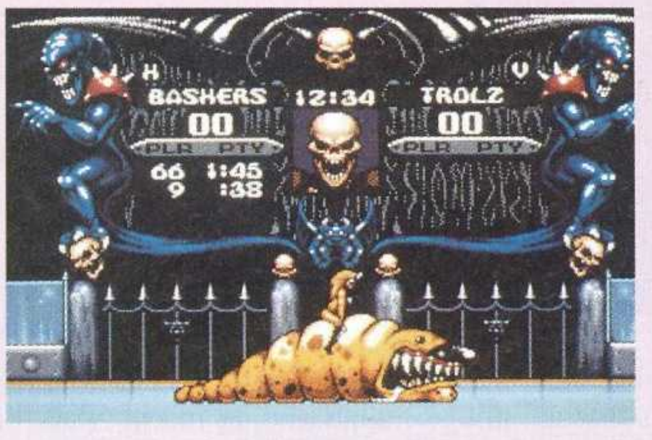
tl



▲ *Mutant League Hockey*



▲ *Dieser Adapter macht's möglich: Vier Spieler wetteifern am Mega Drive*



◄ *Mutant League Hockey*



▲ *Haunting*



▲ *2020 Super Baseball*



▲ *Haunting*



▲ *2020 Super Baseball*

Helden gehen nicht unter

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

System: **PC-CD-ROM** (mind. 386/25, 640 KB RAM, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 110 DM** (engl. Version), **ca. 130 DM** (gepl. dtsch. Version), Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**, 41564 Kaarst.

Helden gehen vielleicht nicht unter, aber Städte schon! Und wenn sie Atlantis heißen, sind sie definitiv untergegangen.

Was der Mann mit dem Schlapphut schon mit Bravour auf vielen Disketten erledigt hat, darf er jetzt mit einigen Extras auf einer CD wiederholen: Die schon legendären Abenteuer des Dr. Indiana Jones auf der Suche nach Atlantis.

Tatkräftig unterstützt von einer attraktiven (und schlagfertigen) Dame, zeigt Indy den Nazis, wo das Orichalcum hängt. Ori... was? Na ja, das magische, aus Atlantis stammende Zeugs eben, aus dem die Nazis unvorstellbare Energien erzeugen wollen und mittels dessen Indys Freundin ihre 'Visionen' hat.

Mit verbürgter Geschichte hat das Ganze natürlich nur noch sehr wenig zu tun, aber das ist ja auch völlig egal – Hauptsache, es macht Spaß. Und Spaß werdet Ihr mit diesem Programm ohne Ende haben, denn die Gags sind gut wie eh und je. Wieder gibt es drei unterschiedliche Lösungswege: Ihr könnt also allein, d.h. nur mit Eurem Grips oder Euren Fäusten bewaffnet, auf die Suche nach der sagenhaften Zivilisation gehen oder aber Euer Glück zusammen mit Sophia versuchen. Die Lösungen sind recht unterschiedlich,



▲ ***Indys größtes Abenteuer: Ein Muß für alle Adventure-Fans!***

Ihr bekommt also quasi drei Spiele in einem.

Daß Indy nicht dumm ist, zeigt sich auch in der Tatsache, daß er inzwischen das Sprechen gelernt hat. Der Schauspieler, der ihm seine Stimme leiht, ist einfach Spitze, auch wenn er momentan noch kein Deutsch kann. Aber das wird sich ja möglicherweise noch ändern.

Wer unter Euch Indy IV noch nicht als Disketten-Version besitzt, für den kann es nur eine Devise geben: Kauft Euch das Teil! ■

tl

»GUT«

Ein Goblin kommt selten allein

GOBLIIINS

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 640 KB RAM, VGA, Maus, CD-ROM mit Audioanschluß, unterst. AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, MDO Intersound), geplant für: **CDTV**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach

He, Leute, schmeißt schon mal Eure Denkmaschinen an! COKTEL VISION hat jetzt das erste Goblin-Abenteuer auch auf CD gebannt und wird Euch rauchende Köpfe bescheren.

Ihr kennt die Goblins noch nicht? Und schon gar nicht die mit den drei I? Tja, dann ist Euch bisher eine Menge Spaß entgangen, denn so eine abgedrehte Story läuft einem nur selten über den Screen.

Kein Geringerer als der Goblinkönig höchst persönlich verliert seinen blaublütigen Verstand, als während eines gemütlichen Essens im kleinen Kreis ein fieser Zauberer seine königliche Voodoo-Puppe mit Hammer, Nadeln und Kitzelfedern bearbeitet. Eine Medizin muß her, schließlich ist eine Gummizelle kein passender Aufenthaltsort für einen Monarchen.



▲ ***Drei Freunde sollt Ihr sein***

Drei Goblins mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten machen sich auf den Weg, und nur in enger, aufeinander abgestimmter Zusammenarbeit ist es möglich, die einzelnen Rätsel zu lösen. Die Puzzles sind zumeist ziemlich schwierig und benötigen eine Menge Geduld und Phantasie. Richtig verrennen könnt Ihr Euch aber nicht, denn die drei Helden können einen Screen erst dann verlassen, wenn sie alles Nötige erledigt haben. Abgeschlossene Aktionen werden mit einem Paßwort belohnt.

Der schrillen Story angepaßt geben sich die bunten, plakativen Bilder. Die Gnome sind ganz witzig animiert und zeigen ihre Zustimmung oder Ablehnung zu einer gerade erledigten Aktion recht deutlich. Zugelegt hat in der CD-Version vor allem der Sound. Viele neue und witzige Soundeffekte sorgen zusammen mit der neuen Hintergrundmusik für reichlich Abwechslung. Und wie immer bei Coktel Vision kann das Ganze natürlich auf deutsch genossen werden. ■

tl

»GUT«

Mittelalterlich

Oh, holde Minne, holde Maid, des Ritters liebster Zeitvertreib – so oder so ähnlich hat sich uns das Mittelalter bisher dargestellt. Mutige Recken, dräuende Drachen und gar lieblich lächelnde Schönheiten waren an der Tagesordnung. Jetzt endlich wird dieses schiefe Geschichtsbild zurechtgerückt: Eric the Unready zeigt uns, wie es damals wirklich war!

ERIC THE UNREADY

System: **PC-CD-ROM** (mind. 386, 640 KB RAM, zwischen 3 und 14 MB auf Festplatte, EGA o. VGA, unterst. Maus, Sound-Blaster, AdLib, Roland), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Legend**, USA, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.

Es ist so ähnlich wie mit unserem Bundeskanzler: Gebt ihm einen Fettnapf, und er tritt hinein. Eric steht ihm da in nichts nach. Wenn er als Ritter ohne Furcht und Adel irgendwo aufkreuzt, dann ist die Katastrophe nicht weit.

Ob er nun ganz nebenbei ein Pulvermagazin in die Luft jagt oder Kühe durch seinen bloßen Anblick in Panik versetzt und damit den Stall in Trümmer legt – Eric weiß nie so genau, warum gerade ihm das alles passiert. Schließlich hatte er im Fall der Kühe doch nur ein verzaubertes Schwein aus der Grube unter dem Klohäuschen geholt, um ihm durch einen Kuß wieder menschliche Gestalt zu geben (leider handelte es sich hierbei allerdings um eine Verwechslung, so daß Eric statt eines dankbaren Vaters lediglich ein verliebtes Schwein am Hacken hatte).



▲ *Ein Schwein mit falschen Wimpern*

Ein fernsehbegeisterter Zauberer samt Satellitenschüssel, ein Excalibur in Bananenform, Eiscreme als Juckpulver für Bäume, Killer-Schildkröten und aggressive Einhörner, da merkt man schnell, wo's lang geht und daß viel Phantasie gefordert ist, um dieses Adventure zu einem guten (Happy-) Ende zu bringen.

Obwohl Eric the Unready von witzigen Einfällen nur so sprüht und sich selbst und viele populäre Spiele auf die Schippe nimmt, mutet die Kombination aus Textadventure und CD doch ein bißchen seltsam an, denn von irrem Sound oder dicken Animationen ist nicht viel zu sehen bzw. zu hören. Wer Eric bereits als Disketten-Version besitzt, sollte deshalb von einem Kauf Abstand nehmen. ■

tl

»GUT«

Der Höllen-Hubi

Spätestens seit dem Vietnam-Krieg sind Kampfhubschrauber nicht mehr aus den Arsenalen der Welt wegzudenken. So ein richtig gutes Napalm-Bombardement läßt sich halt doch am besten aus einem Hubi inszenieren.

GUNSHIP 2000

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 286/10, 640 KB RAM, VGA, Maus und Joystick empfohlen, unterst. Roland, AdLib, Sound-Blaster), VK-Preis: ca. **120 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Gleich sieben der modernsten, schnellsten und am schwersten bewaffneten Hubschrauber haben die Spieldesigner von Microprose in Gunship 2000 gepfercht. Damit liegt nicht nur eine repräsentative Sammlung modernster Hubschrauber als Simulation vor, sondern auch eine ordentliche Portion Action auf Datenträger.

Wie Ihr sicherlich ganz richtig vermutet, geht es in den vielen Missionen mal wieder darum, möglichst viel kaputt zu machen, ohne selbst dabei kaputt gemacht zu werden. Dank Bordradar, Sidewinder-Raketen und großkalibriger Schnellfeuerkanone eine Aufgabe, die nicht allzu schwer ist. Wahlweise finden die Einsätze in Europa, auf den Philippinen, inmitten des ewigen Eises der Antarktis oder rund um den Persischen Golf statt (Ihr seid herzlich zu einer Partie "Hau den Saddam" eingeladen. Keine Lust? Hut ab vor so viel Niveau!!).



▲ *Happy Hubi: Gunship plus Szenario-Disks in einem Pack*

Für jeden gelungenen Einsatz gibt es Auszeichnungen. Innerhalb des Spiels stellt sich das als Großaufnahme einer stolz geschwellten Heldenbrust dar, die sich nach und nach mit Orden schmückt. Allzuviel Ehrendekoration für dieses Spiel dürfen die Programmierer jedoch nicht erwarten. Technisch routiniert umgesetzt, hapert es an der Grafik: Gefüllte Vektorgrafik, mäßig schnell animiert und ohne überwältigenden Detailreichtum. Dafür dürft Ihr Euch jedoch auf ein speziell für den CD-ROM-Betrieb optimiertes Spiel freuen, das auf der Festplatte lediglich einige wenige Steuerdateien einrichtet.

Bis zur Stunde liegt dieses Game jedoch leider nur in einer Importversion aus den USA vor, mit der es einige kleine Probleme gibt: Das Spiel wurde naturgemäß auf die amerikanische Tastatur eingerichtet, und die unterscheidet sich ein wenig von der deutschen. Es kann Euch also ohne weiteres passieren, daß Ihr eine wichtige Taste erst nach längerem Suchen findet. ■

tl

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Leiden des jungen A.

KING'S QUEST VI - HEUTE GEERBT UND MORGEN VERSCHWUNDEN

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386SX, 2 MB RAM, VGA, Maus, Soundkarte mit DAC, unterst. AdLib, SoundBlaster, Sound Source, Roland, General Midi), geplant für: **Mac**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Sierra On-Line**, England.



▲ *Durch diese hohle Gasse ...*

Was wäre Sierra On-Line ohne die King's-Quest-Serie, und was wäre die Serie ohne Liebesglück und Liebesleid! Nichts? Na ja, zumindest nicht so viel. Deshalb führt nun auch auf der silbernen Scheibe Prinz Alexanders schwieriges Werben um seine angebetete Cassima die Geschichte des Königshauses von Daventry in bester Tradition fort.

Von allen Teilen der King's-Quest-Serie ist der sechste Teil mit Abstand der schwierigste. Allerdings sind nicht nur die Rätsel bestens durchdacht, auch grafisch hat sich eine ganze Menge getan. Zusätzlich verwöhnt das Programm mit viel Musik und sogar digitalisierter Sprache in einigen Sequenzen, wobei die CD-ROM-Version als besonderes Schmankerl einen kräftig erweiterten Soundtrack in die Lautsprecher schiebt. Und auch der Humor kommt nicht zu kurz.

An der Schmalz-Story hat sich im Vergleich zur Disketten-Version naturgemäß nichts geändert. Immer noch treibt eine echt rührende Herzensangelegenheit Prinz Alexander weg von zu Hause und hinein ins Land der Grünen Inseln. Alex verschafft sich bei den Insulanern einen ziemlich dramatischen Einstand mittels eines waschechten Schiffbruchs.

Neben netten Leuten – wie dem sehr hilfsbereiten Buchhändler, dem Jester oder dem Pfandleiher – warten die Inseln auch mit äußerst wundersamen Dinge auf: Zwei sich ständig streitende Schachbrett-Königinnen oder ein scheues Loch-in-der-Wand, das man nehmen, woanders wieder anbringen und dann als Guckloch benutzen kann, geflügelte Superwesen oder eine Nachtigall als Postbote gibt es wahrlich nicht alle Tage.

Trotzdem ist KQ6 kein Mußkauf, wenn man bereits Besitzer der Disketten-Version ist – wer KQ6 jedoch noch nicht kennt, der sollte unbedingt zugreifen. ■

tl

»GUT«

Fliegerferien

F-117A

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 286/16, unterst. AdLib, Roland), empf. VK-Preis: **130 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Der standhaften Truppe von Simulationsfliegern unter unseren Lesern haben wir eine gute Nachricht mitzuteilen: Jetzt gibt's F-117A und F-15 Strike Eagle II in einer optimierten CD-ROM-Version.

Hurra, da hüpft das Fliegerherz vor Begeisterung, weiß es doch jetzt endlich, was in den Herbstferien angestellt wird. Ob sich dieses CD-ROM-Pack für Euch tatsächlich lohnt? Wir werden ja sehen. Gleich zu Anfang ein Pluspunkt: Die beiden Spiele begnügen sich damit, einige wenige Steuerdateien auf Eure Festplatte zu bannen, ansonsten steigt die Action komplett von der CD. Und das tatsächlich auch noch mit einer akzeptablen Geschwindigkeit.

Nach dem Hauptmenü geht's in die eigentlichen Simulationen, die echt Microprose-like mächtig mit dem Säbel, sprich mit den Sidewinders rasseln. Das bedeutet im Klartext Dutzende deftiger Einsätze über Feindesland mit gehörigem flugstrategischem Einschlag. Hier wird nach dem Motto geflogen: Wo sause ich mit meinem Jet lang, möglichst ohne in die Reichweite gegnerischer Raketenstellungen zu kommen.

Besondere Extras wie mehr Grafik, zusätzlichen Sound etc. werdet Ihr jedoch vergeblich suchen. Von der Anpassung an das CD-ROM abgesehen, ist alles geblieben, wie's war. Wer die Spiele noch gar nicht kennt, muß wissen, daß hier solide Vektorgrafik wartet, die zwar recht flott animiert ist, andererseits aber auch nicht allzuviel Detailtiefe bietet.



◀ *Wen hauen wir denn heute in die Pfanne?*

Summa summarum ist dieser Doppelpack unter dem Strich nur für diejenigen unter Euch ein echter Gewinn, die noch keines der beiden Spiele besitzen und dabei knallharte Flugi-Fans sind. In diesem Falle findet Ihr hier eine echte Herausforderung für mehr als einen Nachmittag. Wer allerdings schon eines der Games sein eigen nennt, sollte überlegen, ob er das zweite tatsächlich noch braucht. Eine klitzekleine (moralische) Warnung: Von Kuba über Syrien bis hin zu Nordkorea reicht die Liste der Angriffsziele. Es wird also wieder Gedankengut aus Uncle Sams prall gefüllter patriotischer Ader vermittelt. Damit habt Ihr kein Problem? Na dann, schleunigst die Pilotenbrille auf die Nase, und ab ins Cockpit. ■

tl

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Um Philips' Multimedia-Player CDI ist es in letzter Zeit etwas ruhig geworden. Ankündigungen von neuen Eingabegeräten wie Maus und Trackball wurden ab und zu in den Medien erwähnt, gerüchteweise existieren schon lauffähige Testmuster der Full-Motion-Video-Zusatzkarte, und auf der CeBIT im Frühjahr munkelte man sogar von einer portablen CDI-Variante mit LCD-Farbbildschirm. Das Wichtigste am ganzen System ist jedoch die Software, und die gibt es tatsächlich schon real am Ladentisch zu erwerben.

CDI wie noch nie



▲ *Der vorletzte Inca hat Problemhaut*

Da freut sich der CDI-Besitzer: Es gibt neues Softwarefutter für die mittlerweile wahrscheinlich vielerorts schon zum exklusiven CD-Player degradierten Home-Multimedia-Maschinen. Gleich eine ganze Kiste prägefrischer Silberlinge flatterte uns ins Haus. Was sich hinter den klangvollen Namen verbirgt und ob sich die Premiere zu Hause in der erste Reihe lohnt, erfahrt Ihr jetzt.

Go for Gold

Die gute Nachricht zuerst: Mit **Inca** von Coktel Vision liegt erstmals ein richtig handfestes Multimedia-Adventure-Spektakel fürs CDI vor. In vier Sprachen, mit atemberaubend schönen Animationen und digitalisierten Realfilmen zeigt das Philips-System mal so richtig, was es kann und für was es gebaut wurde. Trotz zahlreicher Action-Sequenzen ist das Spiel auch mit dem Standard-Fernbedienungsjoystick gut spielbar. Aufgabe ist es, als letzter Sohn der stolzen Incas gegen den bösen Eroberer Pizarro vorzugehen.

Was jeder schon vermutet hat, bewahrheitet sich: Die Incas waren ein erfindungsreiches Völkchen, das den interstellaren Raumflug genausogut beherrschte wie den Reisanbau.

Seit 500 Jahren wartet der alte Huayna Capac auf das Erscheinen des in den Prophezeiungen angekündigten El Dorado. Ob sich der Spieler als Inkarnation dieses Erlösers entpuppt, zeigt sich erst, wenn eine bestimmte Reihe Aufgaben erfüllt ist.

Der Gottheiten-Test führt über zahlreiche "Point and Klick"-Rätsel, durch 3D-Dungeons und diverse Raumschlachten. Das Spiel ist dabei in mehrere Sequenzen unterteilt, die durch ein Paßwort angewählt werden können. Paßworte erhält man natürlich nur, wenn man sich in einem Spielabschnitt als wahrer El Dorado bewiesen hat.

Inca ist ein hervorragender Multimedia-Klassiker, der in der CDI-Version nichts an Originalität eingebüßt hat.

Wir fahr'n, fahr'n, fahr'n...

Beim **Video Speedway** von ISG setzt sich der Spieler hinter das Steuer diverser Rennwagen und braust auf bekannten Rennstrecke um Ruhm und Ehre. Insgesamt 10 Kurse stehen zur Verfügung, die mit Wagen in drei verschiedenen Leistungsklassen befahren werden können. Von Go-Kart-Rennen über Formel 3000 bis hoch zur Formel-1-Klasse können je nach fahrerischem Geschick die verschiedensten Weltklassefahrer angewählt werden.

Die Grafik ist auf der Bahn etwas öde, dafür können sich die scrollenden Hintergründe und Menüs sehen lassen. Die ausgezeichneten Soundeffekte und Realfilm-Crashs geben dem Ganzen die realistische Note. Außerdem können Boxenstopps und kleinere Umbauarbeiten an Fahrzeugen vorgenommen werden.

Als bisher einziger Vertreter des Rennspielgenres auf dem CDI macht Video Speedway gar keine schlechte Figur, auch wenn nur Englisch gesprochen wird.

Selten so geschacht

Auf ein Schachprogramm warten die CDI-Fans bestimmt schon lange. **Sargon Chess** von Spinnaker Software sollte diese Lücke ausreichend schließen. Das von anderen Computern her als extrem spielstark bekannte Programm hat in der CDI-Variante noch einen draufgelegt. Durch die große Speicherkapazität verfügt Sargon über eine Bibliothek mit 145000 Zügen und bis zu 16 Spielstufen. Drei verschiedene Spielsets können geladen und in hervorragender 3D-Grafik dargestellt werden.

Über zahlreiche Menüs kann sich der Spieler den Simulator auf seine persönlichen Leistungsansprüche festlegen. Für Anfänger wurde ein hervorragendes Lernprogramm integriert, daß weit über die Grundlagen des Schachspielens hinausgeht. Sargon bietet eine einwandfreie Optik und ein Spielniveau, das auch gehobenen Ansprüchen gerecht werden sollte. Leider ist es bisher nur in Englisch lieferbar.

So gates nicht

Alien Gate von SPC Vision ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie CDI-Spiele nicht sein sollten. Bei dem 25-Level-Ballerspiel knallt man sich per Kleinraumer in Xenon-Manier über eine außerirdische Landschaft und zerblastert 14 verschiedene Endgegner.

Zugegeben: die Grafik hat schon ordentlich Farben und ist auch abwechslungsreich. Dafür ruckelt es an allen Ecken und Enden, die Gegner kommen schneller, als die Bordkanone feuern kann, und spätestens nach dem fünften Level macht sich eine gewisse Monotonie in den immer gleichen Angriffsformationen der Aliens bemerkbar.

Empfohlen wird die hirnlose Ballerei auch noch ab 6 Jahren aufwärts. Wofür man den ganzen Platz auf der CD gebraucht hat, kommt absolut nicht rüber. Weder Sound noch Grafik gehen über das hinaus, was ein normaler Homecomputer auf einer Diskette unterbringt.

So viel zunächst einmal zu neuer Spielesoftware; was es außerdem noch Neues an Multimedia-Anwendungen und Educationsoftware gibt, verraten wir im nächsten Heft. ■

tom



▲ *Bleifuß ist angesagt bei Video Speedway*

Typisch französisch



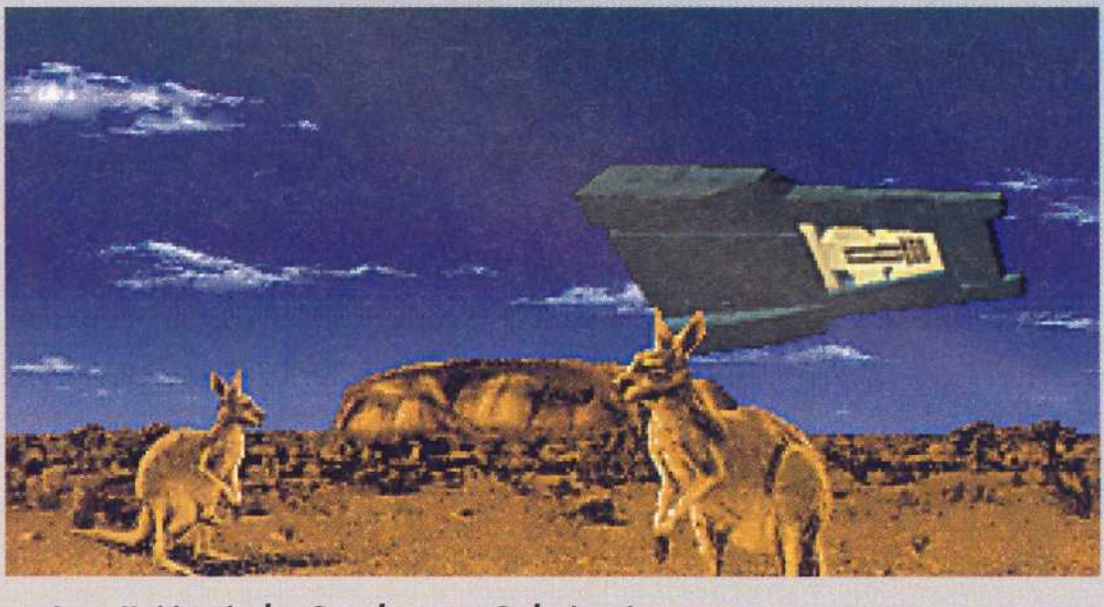
Erinnert Ihr Euch noch an die frühen 80er? Software-Schmieden schossen wie Pilze bei Vollmond aus dem Boden. Zumeist waren es Zwei-Mann-Projekte. Doch viel ist davon nicht geblieben. Nur wenige Firmen aus den Pioniertagen haben in Unabhängigkeit überlebt. Entweder schrieb man rote Zahlen, oder man wurde von einer großen Firma geschluckt. Bis jetzt noch unabhängig zieht Coktel Vision seine Trümpfe aus dem Ärmel. Und das seit neun Jahren. Für uns war das Grund genug, einmal in Paris aufzulaufen und ein wenig hinter die Kulissen zu schauen.

Spätestens seit Gobliiins hat der Name Coktel Vision einen verdammt guten Namen in der Branche. Zuerst waren es drei Deppen (im Spiel natürlich), die sich durch die Level mogelten und immer für einen Gag gut waren. Mit Gobliins Teil zwei legte Coktel in Sachen Humor noch einen drauf. Die Zahl der steuerbaren Hirnis senkte man dafür aber auf zwei. Nun steht **Goblins Teil drei** auf dem Spielplan. Nur noch ein Charakter, aber dafür noch kniffliger, noch witziger und um Ecken komplexer. Die ersten Levels waren für die ASM spielbereit.

Die Spieler, die es mit der Mystik haben, können sich schon mal auf einen echten Grafik-Hammer freuen. **Inca II** ist im Werden. Yannick Chosse, Weltenbummler und Story-Erfinder, zeichnet auch für den zweiten Teil verantwortlich.

Education

Zudem wirft die deutsche Version von **Lost in Time** ihre Schatten voraus. Die Story auf Silberling wird komplett in deutscher Digi-Sprache geliefert. Für uns lief die Version für England im Slot.

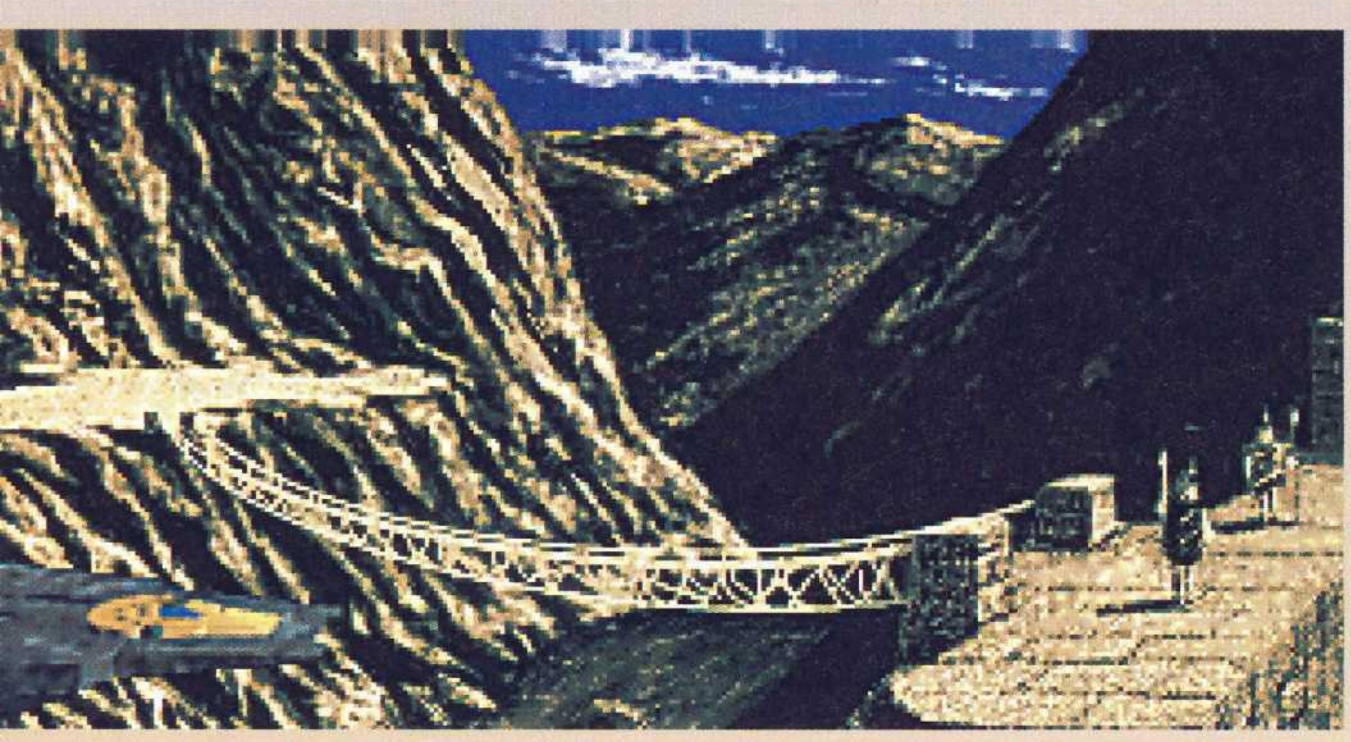


▲ *Inca II: Mystische Orte bergen Geheimnisse*

Einen mutigen Sprung ins kalte Wasser macht die mittlerweile 70 Mann starke Pariser Firma mit ihrer Education-Software:. Adi und Adibou. Gerade bei Education scheinen die Deutschen ein echtes Defizit zu haben. Während in den Vereinigten Staaten vier von fünf und in Frankreich immerhin eins von zehn verkauften Softwareprodukten in die Sparte Education geht, ist der Prozentsatz in Deutschland dermaßen gering, daß er irgendwo bei der Promillegrenze einschlägt – sprich: unwesentlich.

Das Prinzip von Adi ist einfach. Ein kleiner sympathischer Gnom bringt spielerisch Lerninhalte aus der Schule rüber, ohne so stressig zu sein, wie so mancher Profilierungssüchtiger aus der ach so geliebten Lehrerschaft. Für jedes Schuljahr soll es, so die Planung bei Coktel, Programme für verschiedene Fächer geben (z. B. Mathe und Englisch). In Frankreich hat Coktel bereits mehr als 300 000 Packets in zwei Jahren verkauft.

Für die Vorschule gibt es Adibou. Das kleine Pendant zu Adi ist herzerfrischend albern, bietet aber darüber hinaus einen immensen Lerneffekt. Alles wird über Maus gesteuert. Wenig Text, aber viele Symbole als Schaltflächen: Kinderleicht! Schiebspielchen, Schreibmaschineschreiben, Malprogramme, Autorennen und Tüftelgames bringen Sohnemann und Töchterchen auf jeden Fall ganz schön in Computerlaune. So wie es aussieht, dürften Adi und Adibou im nicht vorhandenen deutschen Education-Markt einschlagen wie ein Bombe, wenn auch unter einem anderen Namen.



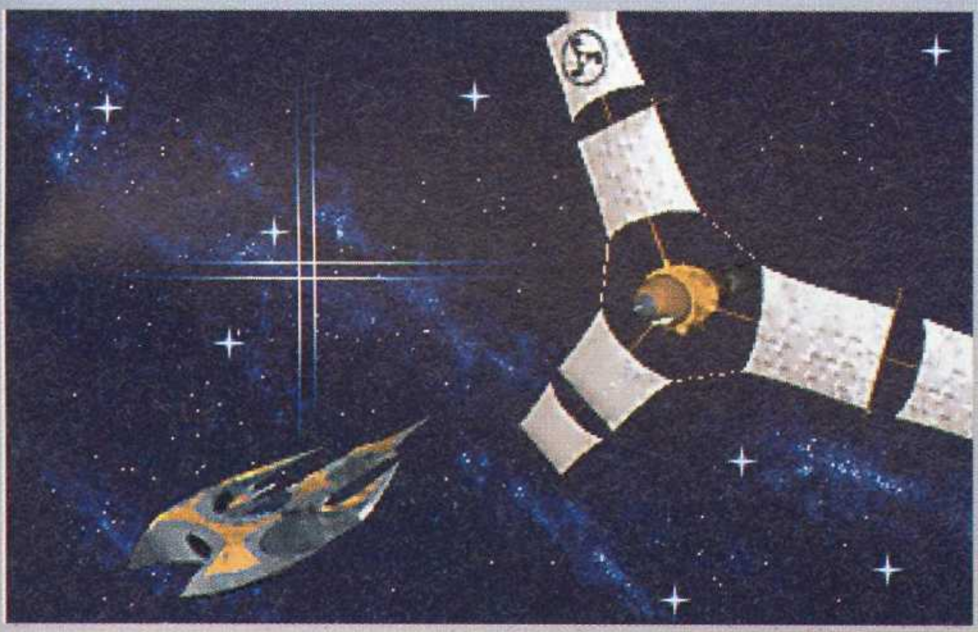
◀ *Inca II: El Dorado in Peru*

LOST IN TIME
-Work&Progress-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Lost in Time

Kommen wir aber zum Hauptthema des Abends: richtige Spiele. Eins davon ist Lost in Time, ein Adventure, in dem ausnahmsweise mal wieder ein Frau die Hauptrolle spielt (Wen gibt es denn sonst noch außer Laura Bow?). Doralice heißt die Hauptdarstellerin und sieht genausogut aus, wie der Name klingt. In einem Verwirrspiel durch die Zeit gibt es eine Menge Rätsel zu lösen. Typisch französisch kann man wohl die Machart des Games nennen. Das Adventure besteht aus drei Teilen, die sich vor allem durch die Szenarien unterscheiden. Ein Teil ist Videoanimation, ein Teil geht in Richtung 3D-Studio und für die Hintergrundbilder des letzten Teils zeichnet der Comic-Macher Segur verantwortlich. Die CD-ROM-Version soll im Spätherbst auch mit digitalisierter deutscher Sprache herauskom-



▲ *Inca II: Raumschiffe einmal anders – Jules Verne läßt grüßen*

men. Hoffentlich bekommt Doralice eine ähnlich sympathische Stimme verpaßt wie in der englischen Version. Fazit des Gesehenen: Tolle Technik, spannende Story und herrliche Grafiken.

GOBLIINS 3
-Preview-

System: **PC**, geplant für: CD-ROM, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Gobliins 3

Hinter verschlossenen Türen machte sich das Unternehmen an die Arbeit und arbeitete am dritten Teil der ulkigen Spaßvögel, die zur Rasse der Goblins gehören. Die ersten Level waren bereits spielbar. Herrliche Animationen, die in Sachen Witz wohl kaum zu überbieten sind.

Blount ist Journalist für die Goblins News und auf der Suche nach einer brandheißen Story. Auf die muß er auch nicht lange warten. Zwei Königreiche sind verfeindet, und dann taucht da noch der hundsgemeine Oberbösewicht auf. Schlußendlich schießt auch noch der Liebesgott Amor mit Pfeilen um sich und gibt Blount ordentlich etwas zu tun.

Klar, Blount sieht sich schon mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet. Ein paar Helfer stehen ihm zwar zur Verfügung, aber den Großteil macht er schon alleine.



◀ *Goblins III: Blount im Land der Riesen*

▶ *Blount tanzt auf seinem eigenen Grab*





▲ *Goblins III: Animationen im Stil von Tex Avery*

Mit Hilfe von magischen Tränken kann er fliegen, sich zum Riesen aufblasen oder zum Zwerg machen.

Irgendwann jedoch ist sein Ableben angesagt. Doch Blount wäre kein echter Gobliin, wenn er sich nicht auch da rausmogeln könnte. Nachteil der Chose: Gelegentlich hat er Anwandlungen in Sachen Werwölfigkeit. Wenn die anderen der 20 Level ähnlich witzig und knifflig werden, ist der Muskelkater in Gehirn und Zwerchfell vorprogrammiert.

INCA II
-Preview-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM, CDI,** Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Inca II

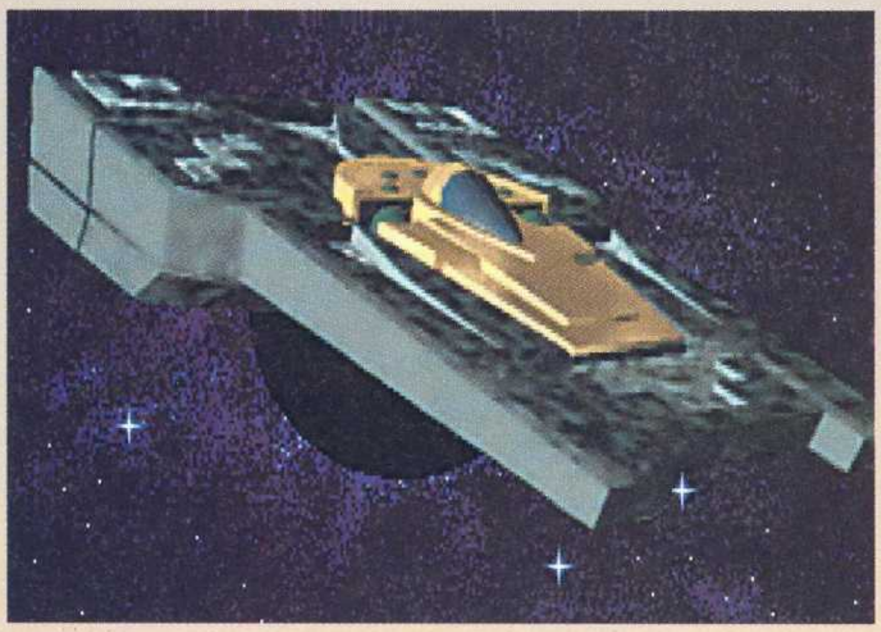
Der Knüller unter den erwähnten Programmen dürfte aber Inca II werden. Diejenigen, die sich mit Inca I trotz des hohen Schwierigkeitsgrades anfreunden konnten, können jetzt hoffen. Spielmacher Yannick gelobte Besserung. Inca II soll zu Beginn leicht und zum Ende hin immer schwieriger werden. Die ersten Animationen waren zum Ortstermin fertig.



▲ *Inca II: Haben Sie heute schon 'nen Zug geklaut?*



▲ *Inca II: Auch in Indien gibt es Unerklärliches*



▲ *Inca II: Grafik vom Feinsten*

Das Attribut "Genial" wäre für dieses Grafik-Juwel noch zu wenig. Yannick ließ es sich nicht nehmen, eine Demonstration auf einem Standard-PC abzulassen (386/25 MHz). Die Faustregel "Detailfreude *oder* Geschwindigkeit" scheint die Jungs und Mädels bei Coktel nicht im mindesten zu interessieren. Noch nie (!) kamen mir derart schöne Animationen in packendem Tempo entgegen wie bei Inca II.

Die Story besteht mal wieder aus Adventure und Action (inklusive kleinerer Weltraumballereien, die weit über das Wing-Commander-Niveau gehen). Nebenbei darf El Dorado (gelegentlich auch El Dorado Junior) vier verschiedene kulturelle Welten durchwandern. Für jedes Szenario bekommt er einen eigenen Soundtrack, damit die Ohren nicht allzusehr gequält werden. Mehr als 250 Sequenzen voll mit Action und Rätseln muß der Held dabei durchwandern.

Klar, die Grafikqualitäten (Digi-Video-Animationen) vom ersten Teil werden noch verfeinert. Der zweite Teil, so verspricht man bei Coktel, wird komplexer und besser in allen Belangen. "Dabei haben wir uns sehr genau mit den Problemen und Anmerkungen der Käufer von Teil eins auseinandergesetzt, um Inca II noch besser zu machen", erklärt Emanuelle Kreuz, die für die Öffentlichkeitsarbeit zuständig ist. Was bis jetzt vom Spiel auf dem Schirm zu sehen war, ist auf jeden Fall genial.

Wenn man sich bei Coktel weiter so ins Zeug legt, dürfte die spielende Zunft demnächst noch einiges mehr zu tun bekommen. Gerade in Arbeit ist ein Strategiespiel für die ganze Familie, das neben Video-Animationen von rund 250 Tieren noch eine Menge Spannung in Richtung Monopoly zu bieten hat. Doch bis zu dessen Erscheinungstag dürften wir schon das Jahr des Binnenmarktes hinter uns gelassen haben. Die anderen Games sollen noch in diesem Jahr herauskommen (Spätherbst bis Weihnachten). ■

cus

Mit Lotus in der ersten Reihe



Heißer Asphalt, dröhnende Motoren, atemlose Spannung. Nürburgring, Monte Carlo, Monza – ein Hauch von Glamour. Aufregung bei den Zuschauern, Nervosität im Fahrerlager bei den Rennpiloten. Es ist Grand-Prix-Zeit.

Die Boliden rollen langsam an die Startlinie heran. Die Nervosität der Piloten steigert sich ins Unermeßliche. Noch zeigen die Signalanlagen rot, noch ist die Strecke nicht freigegeben. Doch jeder Pilot weiß: Nur noch wenige Sekunden, dann geht es um Platz und Sieg. Da – das Signal – die letzten Sekunden vor dem Start! Dann leuchtet auch schon das grüne Signallicht – das Gaspedal bis unten durchgedrückt, und ab geht die Post!

Das Aufheulen der Boliden, die quietschenden Slicks – das Rennen beginnt. Kurz nach dem Start setzt das Gerangel um die Plätze ein. Da: Der grüne Lotus mit der Nummer 12 touchiert den McLaren mit der Nummer 9 – der Lotus kommt ins Schlingern, er kommt von der Piste ab und landet in einem Stapel alter Reifen. Den McLaren hat's schwerer erwischt, die Hinterreifen überholen gerade das Cockpit. Doch die anderen Piloten interessiert das nicht, darf es nicht interessieren, so lange nichts Schlimmeres passiert. Die Positionskämpfe beginnen bereits in der ersten Kurve. Auf der langen Geraden können die Boliden dann zeigen, was unter der Motorhaube steckt, mit fast 250 km/h geht's in den kurvenreichen Rundkurs. Schalten, Gas geben, Vorsicht: die Schikane; bis in den ersten Gang runter schalten, bloß nicht ausbremsen lassen, und wieder Vollgas, und bis in den sechsten hochschalten – ein nervenaufreibendes Rennen. Die Spannung bei den Zuschauern wächst: Wer wird diesmal der Sieger sein?

Wer hat nicht schon mal von einer Karriere als Formel-1-Pilot oder Rallye-Fahrer geträumt? Gremlin macht diesen Wunsch fast wahr, sofern man sich mit einem PC und einem Farbmonitor zufriedengibt. Dann nämlich kann man Gremlins neuestes Rennspiel Lotus – The Ultimate Challenge laden und starten. Und wer bei unserem Gewinnspiel mitmacht, kann eventuell auch den richtigen Sound genießen, den die röhrenden Boliden hinterlassen. Gremlin spendiert nämlich als

1. Preis: Ein Explorer Pack

Ein Multimedia-Paket für den PC mit SoundBlaster Pro, Multi-Session-CD-ROM, Lautsprechern, Mikrophon, Kodak Photo CD Access und jeder Menge CD-ROMs. Außerdem gibt's noch einmal das Spiel "Lotus – The Ultimate Challenge" und eine original Lotus-Kaffeetasse.

Drei weitere Gewinner werden ebenfalls mit dem Lotus-Spiel und der Kaffeetasse bedacht.

Alles, was Ihr dafür tun müßt? Folgende Fragen richtig beantworten!

1) Wie heißt der neue Lotus-Rennwagen, der bisher noch in keinem anderen Spiel gezeigt wurde?

2) Wieviele unterschiedliche Rennstrecken lassen sich mit dem neuen RECS-System gestalten?

3) Welche unterschiedlichen Wetterverhältnisse lassen sich in "Lotus – The Ultimate Challenge" anwählen?

Wer den Testbericht in diesem Heft (Seite 131) aufmerksam durchliest, sollte keine Probleme haben, die richtigen Antworten zu finden und auf eine Postkarte zu schreiben. Diese frankiert Ihr bitte wie immer mit 80-Pfennig-Briefmarken (aber nicht wieder die langweiligen, gelle?), macht Euren Absender inklusive neuer Postleitzahl (AUFWACHEN!) drauf und schickt die Karte an

ASM
Kennwort "Lotus"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Einsendeschluß ist der 15.10.93, es gilt das Datum des Poststempels. Mitmachen dürfen wieder alle außer uns (buääh), also den Mitarbeitern des Tronic-Verlags. Außerdem – last but not least – ist der Rechtsweg ausgeschlossen (Ihr könnt ja links gehen..., hähä).

Also, ran an den Lotus und rauf auf die Piste. Gang rein, gasgeben und... mitmachen!

Ein Alien lern

ADIBOU
-Preview-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM, Amiga, Atari**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich.

Es ist schon eine ganze Weile her, da wurde in dieser Rubrik das erste Mal ein kleiner Alien vorgestellt, der Schulanfängern das Leben erleichtern soll. ADIBOU – so sein französischer Name – lernt inzwischen fleißig deutsch und wird möglicherweise schon ab Herbst dieses Jahres auch bei uns über die Bildschirme toben.



▲ *Diese niedliche Seeschlange war mal ein Puzzlebild*



▲ *... ungefähr so wie das hier*

Die in der Zwischenzeit völlig neu überarbeitete und grafisch auf Vordermann gebrachte Programmserie Adibou aus dem Hause Coktel Vision wendet sich an Kinder ab vier Jahren. Sehr einfach ist deshalb vor allem die Steuerung gehalten, so daß auch kleinere Kinder ohne viel Probleme mit all den wunderbaren Dingen zurechtkommen, die sich da auf dem Bildschirm tummeln.

Der Altersgruppe entsprechend geht es auf dem Monitor nicht etwa streng und seriös, sondern lustig und bunt zu. Alles ist anklickbar, fängt dann an zu fiepen, zu blinken, Kapriolen zu schlagen, Geschichtchen zu erzählen, Lieder zu singen – oder aber geht in eine "Anwendung" über. Im Grundprogramm, das den simplen Namen "Adibou" trägt, sind das Logikspiele (wie Puzzles), z.B. ein kleines Autorennspiel, wo der Kurs nach Belieben geändert werden kann, erste Tippübungen für die Tastatur und natürlich jede Menge Malbücher. An Abwechslung mangelt es ganz sicher nicht, zusätzlich reagieren die meisten Dinge bei mehrmaligem Anklicken durchaus unterschiedlich.



▲ *Hast Du das richtige Bild entdeckt, macht ADI einen Freudensprung*



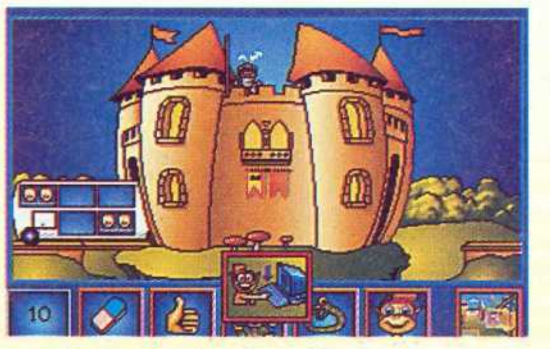
▲ *Die Klötzchen müssen in der vorgegebenen Reihenfolge aufgereiht werden*

Buchstabensalat

Neben dem Grundprogramm, das eher der Unterhaltung und dem Einstieg ins elektronische Medium dient, bietet die Serie aber mittels Zusatzdisketten auch Hilfe und Übungsmaterial für Schul- und Vorschulkinder.

"ICH LESE" enthält jede Menge reizvoller Aktivitäten, in denen auf spielerische Weise Buchstaben und Wörter geübt werden. Bildern müssen die richtigen Begriffe zugeordnet werden, beim Domino werden

PRE VIEW



▲ *My Home is my castle*



▲ *Hier mußt Du die fehlenden Zahlen an den richtigen Stellen einsetzen*

deutsch



▶ Erste Wörter mit der Tastatur tippen

mit den Objekten auch ihre Namen zusammengesetzt. Bildergeschichten sollen nacherzählt werden, und natürlich gibt es auch hier wieder den bunten Haupt-Screen mit vielen Überraschungen. Der kleine Alien Adibou hilft dabei mit Rat, Tat und digitaler Sprachausgabe.

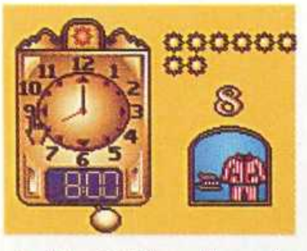


Blaues Pferd frißt blauen Apfel

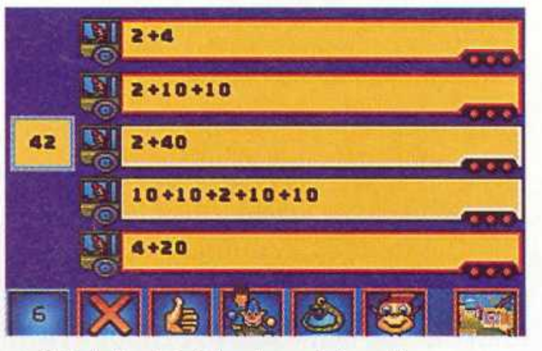
Ganz ähnlich ist auch "ICH RECHNE" aufgebaut, wo Zählen, Vergleichen, das Zuordnen von Zahlen zu Objekten und die Grundrechenarten geübt werden können. Auch hier sind die Bilder wieder bunt und plakativ, steht weniger der Lerninhalt denn der Spielwitz im Vordergrund. Wie von Coktel Vision zu hören war, sollen auch diese frühen Programme den Lehrplänen angepaßt werden – ein ziemlich umfangreiches Unterfangen, das wohl noch einige Zeit in Anspruch nehmen wird.



▲ Nur die Affen mögen Bananen



▲ Um 8 Uhr abends geht's ins Bett



▲ Welche Zahlenkombinationen ergeben 42?

Was die Adi-Serie von ähnlich gelagerter Software unterscheidet, ist ihr Unterhaltungswert. Alles ist sehr witzig und abwechslungsreich aufgebaut, der pädagogische Zeigefinger glänzt durch Abwesenheit. Trotzdem können Arbeitseifer und Fortschritt von Eltern wie Kindern kontrolliert werden, da für jede erledigte Arbeit von Adibou Punkte vergeben werden, die in einer Score-Liste einsehbar sind. Leistungsdruck ist jedoch nirgendwo spürbar, das spielerische Element überwiegt ganz eindeutig. Die in Zusammenarbeit mit Lehrern und Kinderpsychologen entstandene Serie ist mit ihren witzigen Animationen und Sounds bestens auf die Bedürfnisse der Schulanfänger abgestimmt. ■

tl

CREEPY CRAWLIES

System: **PC-CD-ROM** (mind. 386SX, 4 MB RAM, VGA/256 Farben, Windows 3.x, Maus, unterst. SoundBlaster, AdLib), geplant für: **Mac**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Media Design Interactive**, England, Muster von: **Sony**, England.

Krabbelkäfer

Hat Du Angst vor Spinnen oder anderen vielbeinigen Krabbeltieren? Ich jedenfalls mag diese Viecher nicht besonders und war deshalb nicht gerade begeistert, daß ausgerechnet ich mir CREEPY CRAWLIES ansehen sollte!

Tja, und dann war die Überraschung groß, denn was auf den ersten Blick wie ein wahres Horrorkabinett für Gruselfilmer aussieht, entpuppt sich als ein sehr interessant gemachtes "Nachschlagewerk" für Leute, die mehr wissen möchten über kleine Krabbeltiere (und nicht nur, wie man sie am besten totschlägt).

Sieben Kapitel befassen sich ausführlichst mit insgesamt 74 Sorten von Insekten und anderem Kleingetier. In Nahaufnahmen und digitalisierten Videosequenzen zeigt sich bei vielen dieser übel beleumundeten Viecher, daß sie eigentlich gar nicht so abstoßend sind, wie sie auf den ersten Blick wirken. Interessante Fakten werden wahlweise in sehr einfacher oder aber ausführlicher Form auf dem Bildschirm aufgeführt und auch von einem Erzähler über Sprachausgabe zum besten gegeben. Alles leider nur Englisch (oder Französisch, was zumeist auch nicht viel hilft), im Easy-Modus aber trotzdem leicht verständlich.



▲ Wer spinnt denn hier?



▲ Was Ihr schon immer über Ameisen wissen wolltet

Das Wissen, das dabei vermittelt wird, kann zwar nicht restlos alle biologischen und evolutionären Aspekte der kleinen Krabbler abdecken, eine prima Ergänzung zum normalen Biologie-Unterricht stellt diese CD aber auf jeden Fall dar.

Ob eine deutsche Fassung des unterhaltsamen elektronischen Fachbuches doch noch in die Läden kommt, war mit absoluter Sicherheit leider nicht festzustellen ("Wir denken darüber nach"). Wer sich jedoch für das Thema interessiert, für den ist Creepy Crawlies sicherlich eine lohnende Anschaffung. So gut aufbereitet wurde die Materie noch selten und auch nicht so sympathisch dargestellt – selbst wenn ich immer noch kein Spinnen-Fan bin! ■

tl

Zu Gast in Chuck Rocks Elternhaus

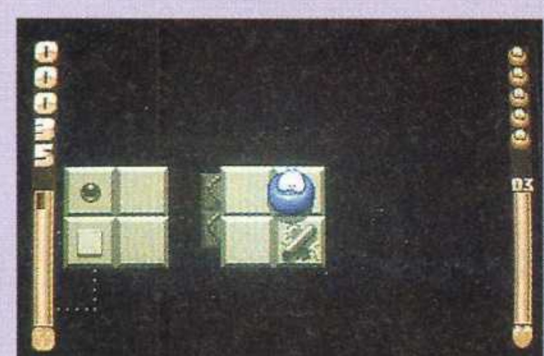
In Amiga-Kreisen kennt sie mittlerweile jeder. Die Sega-Szene ist gerade dabei, sie zu entdecken: Die Leute von Core Design sorgen seit 1988 für Witz und Abwechslung in der Spielelandschaft.



▲ Ein echter Nobel-Hobel: Richards Lotus ("einer der letzten britischen Sportwagen...")



▲ Meine Gesprächspartner: Susie Hamilton und Richard Barclay bilden zusammen die Marketing-Abteilung



▲ "Blob" erfordert Grübelarbeit und Geschicklichkeit



▲ "Darkmere" – von den Licht- und Schatteneffekten bis zu den Charakteren einfach bildschön



▲ Nein, der Hintergrund ist nicht von Giger...

Ankunft auf dem Birmingham International Airport, England: zehn Uhr früh. So halb und halb erwarte ich, daß Chuck Rock und sein Söhnchen, zwei der stärksten Erfolgsfiguren aus den Core-Spielen, mich höchstpersönlich abholen. Der Gentleman, der mir dann jedoch schließlich die Hand schüttelt und grinsend sagt: "Hi, I'm Richard — did you have a pleasant flight?", sieht ganz und gar nicht nach Steinzeit aus. Noch viel weniger kann man das von dem Gefährt behaupten, in das wir gleich darauf steigen: ein knallrotes Lotus-Elan-Cabriolet!

Eine kurze und sehr schnelle Autofahrt später finden wir uns in Derby wieder, das einige Meilen nordöstlich von Birmingham liegt. Ein schneeweißes, herrlich englisch-altertümlich aussehendes Haus empfängt uns: Tradewinds House, Sitz der Software-Entwicklungsfirma Core Design. Hier ist die Heimat vieler Computerspiel-Helden: *Rick Dangerous*, *Torvak the Warrior*, *Heimdall*, nicht zuletzt natürlich auch *Chuck Rock* und seine Famile.

Richard begleitet mich nach drinnen und macht mich mit dem Team bekannt. Das ist ein Glück, denn im Tradewinds House könnte sich ein Besucher ohne Begleitung problemlos verlaufen: Man denkt gar nicht, wieviele Räume und Räumchen, winklige Gänge und Treppen in ein solches Gebäude hineinpassen. Beim Stöbern in den "Dungeons" entdecke ich denn auch immer wieder neue Gesichter. Die meisten der Leute, zu denen diese Gesichter gehören, haben etwas gemeinsam: Sie halten entweder Joysticks in den Händen oder beugen sich angestrengt über irgendwelche Tastaturen. Es ist ein tolles Team, und ich fühle mich gleich zuhause. Besonders Susie, die ich bislang nur vom Telefon kenne, stellt sich als wahrer Schatz heraus... (Smile!)

Wir landen schließlich in einem kleinen Raum vor einem Amiga. Und hier geht's nun zur Sache. Ich bekomme die heißesten Core-Neuentwicklungen gezeigt, allen voran natürlich *Bubba'n'Stix* (siehe Bericht in diesem Heft). Das von vielen mit Spannung erwartete Rollenspiel *Darkmere* ist erst in Fragmenten fertig, die Grafik beeindruckt mich aber stark. Es soll Ende des Jahres für Amiga und PC herauskommen, unter anderem auch in einer voll eingedeutschten Version.



▲ John Kirkland, Programmierer von "Bubba'n' Stix" und "Blob"



▲ Jeremy Smith, Gründer und "Boß" von Core Design



▲ Tradewinds House in Derby



▲ Im tiefen Keller: Soundbastler unter sich

Viel Spaß gibt es dann bei *Blob*, einem taufrischen Geschicklichkeits- und Kombinationsspiel, das ganz und gar "vertikal" orientiert ist. Die Spielwelt besteht aus 50 übereinanderliegenden Plattformen; der Spieler sieht die Geschichte immer von oben. Schade, daß es Blob nur für den Amiga geben soll — es könnte das ideale Pausenspiel für gefrustete PC-Bürolinge sein.

Es gelingt mir nicht, den niedlichen Blob in die "Higher Levels" zu bringen. Zur Entspannung darf ich dafür nach Herzenslust ballern. *Blastar* ist ein reinrassiges Shoot-'em-Up in guter alter "Uridium"-Tradition. Es verblüfft mit phantastischen, animierten Hintergründen, die teilweise sehr "biologisch" aussehen und stark an die "Alien"-Filme erinnern. Mehr zu diesem Amiga-Game, das noch im Herbst herauskommen soll, könnt Ihr in der nächsten ASM lesen.

Amiga ausmachen, ab in die Dungeons – ein anderer Raum und ein anderer Bildschirm. Es geht weiter mit der "Son of Chuck"-Umsetzung aufs Mega Drive. Sie ist gelungen; der kleine Steinzeit-Held hat nichts von seinem Charme und seiner Komik verloren. Core Design will verstärkt Programme für Mega Drive und Mega CD herausbringen. Mächtig knuffig kommt von CD die Flug-Animation des leider extrem kriegerischen *Thunderhawk*.

Schlußszene

Am Abend eines für englische Verhältnisse ungewohnt sonnigen Tages. Ein reichlich erschossener Peter schleppt sich zum Flieger, der ihn via Brüssel zurück in heimatliche Gefilde bringen soll. Wie bringe ich bloß den kleinen Chuck Rock in meinem Kopf davon ab, ständig mit dem Blob "Blastar" zu spielen und meine Stirn von innen mit Bubba's Stix zu bearbeiten? Aber schön war's bei Core! Haben Sie deutsche Zeitungen? Nein? Dann bitte eine "Times"... ■

sz



Poker-Nächte mit Teresa

Zunächst hatte es geheißen, daß der Verlag Video Teresa Orlowski (VTO) ein Strip-Poker-Spiel und ein Adventure herausbringen würde. Jüngst legte VTO die Karten offen auf den Tisch und zeigte uns ein Full-House.



▲ *Das Space-Adventure ...*

Bereits im September sollen die ersten VTO-Strip-Pokerspiele herauskommen. Ja, Ihr habt richtig gelesen, es wird nicht nur ein Spiel dieser Art geben. Ursprünglich war geplant, drei "Gegenspielerinnen" (darunter auch Teresa Orlowski selbst) in einem Programm unterzubringen. In *Teresa Live* wird sie nun solo auftreten und soll – so VTO-PR-Manager Michael Droege – von allen Gegnerinnen die schwierigste sein.

Gleichzeitig ist *Teresa Live* das einzige der geplanten Strip-Poker- (und der noch folgenden) Programme, das es auch für Amiga geben wird. Alle übrigen erscheinen nur für PC auf Diskette bzw. CD-ROM und laufen nur unter Windows.

Außer T.L. wird es bei den **Poker Nights** noch *Tropical Heat, Double Dragon, Backdoor Club, Juicy Fruit, Club Ecstasy* sowie *California Dream Girls* und *C.D. Boys*, außerdem *Teresa Paradise* und *Foxy Ladies Vol. 1* (CD-ROM) geben.

Nur auf CD-ROM erscheint eine **Clip Collection** mit den Titeln *Call – me – Girl, Sweet Little 16* und *Foxy Lady*.

Unter dem vielsagenden Titel **Pussy Puzzle** erscheinen acht Disketten und zwei CD-ROM-Games für PC, bei denen – wie der Name schon sagt – aus mehreren Einzelteilen ein ganzes Bild zusammengesetzt werden soll. Und man sieht (ähem!) glücklicherweise nicht bloß das, was im Titel angedeutet wird.

Schließlich kann man noch seinen Wortschatz erweitern, aber nicht unbedingt verbessern, indem man sich das **Love Lexikon** (Untertitel: Make me crazy, Make me more crazy (CD-ROM)) zulegt. Herabfallende Buchstaben müssen zu möglichst schlüpfrigen Worten zusammengesetzt werden (Anm. d. Red.: Bohnerwachs?). Wenn es der Dame, die den Spieler dabei begleitet, nicht schlüpfrig genug ist, wird sie ihn dazu animieren, noch phantasievoller zu Werke zu gehen.



◄ *... mit Koffern voller Überraschungen*

Alle Spiele soll es zunächst in einer "Soft"-Version geben, eine Hardcore-Version der Games ist aber ebenfalls in Planung (die dann aber über Sex-Shops bzw. Erwachsenen-Videotheken vertrieben wird). Bis November sollen alle Spiele fertiggestellt sein. Die Preise reichen von 59,95 DM bis 179,95 DM, wobei der Teresa-Live-Poker mit 89,95 DM (für Amiga 79,95 DM) zu Buche schlägt. Ein besonderes Schmankerl dürfte hier die beigelegte Telefonkarte mit Teresa-Motiv sein. Mehr zu diesen Programmen könnt Ihr lesen, wenn wir sie auf Herz und Nieren getestet haben.



Space-Adventure

Da ist das eine noch nicht mal fertig, schon ist bei VTO das nächste Adventure in Planung. Unter dem Arbeitstitel "Space Adventure" wird derzeit für PC-CD-ROM programmiert, und man darf wirklich gespannt sein, was da Ende 1994 auf uns zukommt.

Auf einem fernen Planeten hat keine(r) der BewohnerInnen mehr Lust auf körperliche Liebe. Folglich gibt es keinen Nachwuchs. Resultat: Angst um die Zukunft. Jener Planet hat zur Beobachtung fremder Zivilisationen eine Raumstation eingerichtet, und als von der Heimat aus wieder mal ein Blick ins Innere geworfen wird, stellt man überrascht fest, daß die Besatzung genau darauf Bock hat, was auf dem Planeten gerade nicht angesagt ist.

Der Grund: Alle hängen vor einem Monitor und schauen sich den VTO-Kanal an. Kurzentschlossen kidnappen sie Teresa (wieder mal!) und ersetzen sie durch ein Roboter-Double.

Und hier beginnt des Spielers Part, der einen Cutter der VTO-Studios steuert. Jener entdeckt die falsche Teresa, lockt die Aliens auf die Erde und klaut deren Raumschiff, um sich auf die Suche nach seiner Chefin zu machen, die im All den Außerirdischen wieder Lust auf Liebe machen soll.

Irgendwann wird man erfahren, daß kein geringerer als der Papst seine Hände im Spiel hat! Ob der echte dafür seinen Segen geben wird, bleibt fraglich, erst recht, wenn er erfährt, daß sein Double auch beim VTO-Strip-Poker auftaucht. Nein, nicht, was Ihr denkt: in seiner Kutte, als Motiv für den König... ■

kate



▲ *Habt Ihr keine Heizung in der Redaktion?*

ACHTUNG!

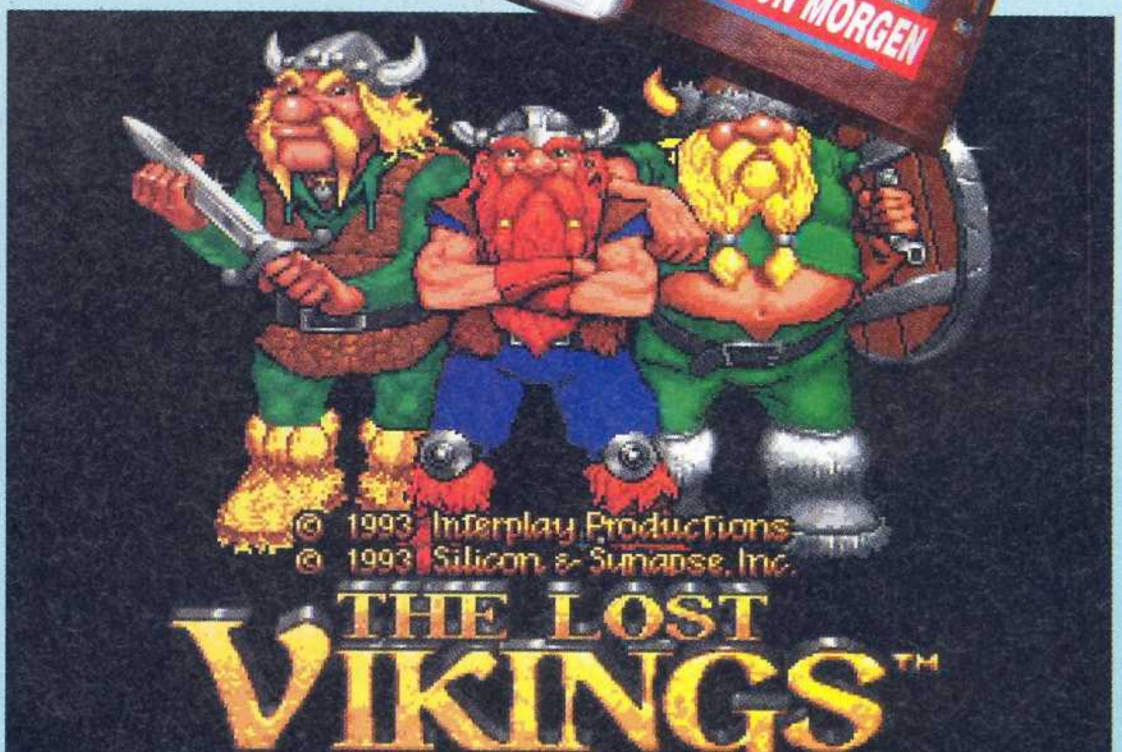
ACHTUNG!

...oder

BEIDES ZUSAMMEN



Abo + Spiel



99,- DM

Bitte die ABO-Karte oder die Bestellkarte im Heft benutzen.

ACHTUNG!

ACHTUNG!

Marktplatz

20000

30000

Die Anzeigen-abteilung

erreichen Sie unter folgenden Telefonnummern:

Mediaberatung:
Gerlinde Rachow 0 56 51/97 96-14

Anzeigenverwaltung:
Sibylle Schwanz 0 56 51/97 96-16

Mediaberatung:
Anja Seiler 0 56 51/97 96-15

Telefax: 0 56 51/97 96-44

40000

50000

60000

70000

OKTOBER 10

mIcro Robert
the entertainment company

15,– DM NEU Restposten. Jeder Titel für ST/STE nur 15,– DM.

Kategorie	Artikel	Preis	Artikel	Preis
Atari ST/STE				
Amiga	Bundesliga Manager Professional 2.0	80,–	Der Patrizier	81,–
			Lemmings 2	73,–
	Chaos Engine	60,–	Sensible Soccer	60,–
Apple Mac	Kings Quest 6	94,–	Might and Magic 3	94,–
	Lemmings	96,–	Monkey Island 2	100,–
Hardware	Logimouse Pilot	69,–	Game Gear 4 Fun	249,–
	Sega Mega Drive	199,–	SONY 2HD, 10 St.	24,–
	RGB Kabel	19,–	SONY 2HD, 100 St.	199,–
Atari Lynx	Lynx II	199,–	Gates of Zendocon, Klax, Gauntlet	149,–
	Lynx Power Paket	248,–		
	Shadow O. T. Beast	79,–	Robosquash, Xenophobe, Zarlor Mercenary	149,–
	Steel Talons	79,–		
Atari Falcon	Falcon030 4/84	2.290,–	FPU 68881 16 MHz	90,–
	Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster	2.390,–	17" MultiScan	1.590,–
			Joystickadapter	19,–
	Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster, Transarctica und Ishar	2.490,–	Screenblaster	149,–
			SCSI II Kabel	79,–
			Ishar	89,–
	Adapterstecker RGB	25,–	Transarctica	89,–

Hotline: +49(0)726364552 Werktags 18.[00] bis 20.[00] Uhr zum Nachttarif.

mIcro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226

80000

TOPSOFT
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme: PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CDTV - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM und Super Nintendo.

LEERDISKETTEN
KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

War der Urlaub schön??



Wir haben uns keinen Urlaub geleistet

zHO Versand GBR
Rotkreuzstr. 5
D-85354 Freising

Sie erreichen unsere telefonische Hotline wochentags zwischen 19.30 und 21.00 Uhr unter der Telefonnummer (08161) 6 81 32

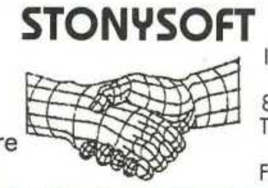
Musik und Software wunderbar - der zHO hat alles da!

★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	Erlesene Auswahl der ca. 800 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen. Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software **Testen Sie uns!**

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

Marktplatz-Anzeigen sind günstiger als Sie denken! Nutzen Sie den Platz für Ihre Werbung

90000

Icehouse - Computer - Systeme

Gambler DM 2499,-
486 SX 25 MHZ Overdrivesockel - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
16 BIT VGA 1024 * 768 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
DOS - WINDOWS - MOUSE (MIT PAD + GARAGE) - JOYSTICK

Opera DM 2898,-
486 SX 25 MHZ Overdrivesockel - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
CD-ROM (MITSUMI) INCL. EINER CD WINWARE
16 BIT VGA 1024 * 768 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
SOUNDBLASTER KOMP SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
MOUSE (INCL. PAD UND GARAGE) - JOYSTICK - DOS - WINDOWS

Symphony DM 3433,-
486 DX 33 MHZ - 4 MB RAM - 170 MB HD - 3,5" LW
CD-ROM (MITSUMI) INCL. EINER CD WINWARE
1 MB CIRRUS VGA 1280 * 1024 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
MOUSE (INCL. PAD + GARAGE) + JOYSTICK - DOS - WINDOWS
Aufpreis für 50 MHZ = 350,- / für 66 MHZ = 450,-

Vegas DM 3499,-
486 DL 40 MHZ - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
CD-ROM (MITSUMI) INCL. EINER CD WINWARE
1 MB CIRRUS VGA 1280 * 1024 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II)
SOUNDBLASTER KOMP. SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE
MOUSE (INCL. PAD + GARAGE) + JOYSTICK - DOS - WINDOWS

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten

Tel: 0911 - 50 54 63

Computerspiele ◦ Telespiele
Handhelds ◦ Zubehör ◦ Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 ◦ 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 ◦ Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇨ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇦



Der Gebraucht-Spielemarkt

AMIGA-SOFTWARE

AN- U. VERKAUF VON ORIGINAL-PROGRAMMEN.
RIESENAUSWAHL IN ALLEN GENRES
ZU GÜNSTIGEN PREISEN.
FORDERN SIE JETZT UNSERE AKTUELLE GRATISPREISLISTE AN!

SOFTCITY
LEOPOLDSTR. 17
95615 MARKTREDWITZ
TEL.: 09231/63755
ZEITWEISE ANRUFBEANTW.

Österreich



SF-Spiel
TEKNOCIDE
Ein schnell zu spielendes Postspiel, bestens geeignet für Einsteiger, aber auch "Alte Hasen" werden ihre Freude daran haben. **TEKNOCIDE**, das Regelwerk ist kostenlos!
Bestellungen und Infos:
SSV Klapf-Bachler, A-8021 Graz, Postfach 1205, ÖSTERREICH
☎ A-(0)316/919327, FAX: A-(0)316/919327
BBS: A-(0)316/9193274

Kleinzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Kyrandia (40), T.f.Hour (30), Wizardry 6 (35), Sp. Forces (30), F. & Ice (35), Populous 2 (35), Dune (30), L.O.T.T. (30), WC 1 (30), Dung. Master (25), Immortal (15), B.Wych (15). Tel: 05402/3577. 1.Käufer = TV-Football! Extra!!

AMIGA-SUPERLIGA V1.41. Ligaverwaltung für Bundesliga. Eigene Ligen, mit Spieltagen, Kastentabellen uvm. DM 59.- (+ 4.-/10.- bei NN Versand). Gratisinfo anfordern bei: Rolf Morlock, Bahnhofstr. 42, 76751 Jockgrim. Tel: 07271/51344. Fax. 07271/51683. G

Verkaufe Amiga Originale MAD TV, Dune, Caesar, Railroad Tycoon, Pacific Islands, Champaign, Their finest Hour, Graham Taylors Soccer und Return of Medusa für je 30 DM, The Perfect General + Scenario Disk für 50 DM und Wolfpack für 20 DM. Frank Wallach, H.Steinhäuser Str. 43-47, 63065 Offenbach.

Verk. ca. 40 Spiele (Nur Originale). Z.B. Pacific Island, Khalaan, Indianapolis 500, Inten. Soccer, Cadaver, Kick Off 2, Their Finest Hour, Damocless, Star Control u.a. Stck. 20 DM, Tel: 05141/26524.

Ori-Spiele unter 50% Nachlaß. Z.B. Historyline, Leg. of Valor, Shadowland u.a. Ori-Karton, sehr guter Zustand. P.Schreiber, Tel: 0561/404699.

Ich Verkaufe: Castle (25), The Chaos Engine (22), Gauntlet 3 (15), 1869 (25), Patrizier (25), Conquestador (30), Theacure Bonds (15), Ghingis Khan (30), Khaalan (15), Defender of Rome (15), Sidmon2 (20), andere Spiele f. 5-20 DM. Christa Buß, von Bodelschwinghstr. 11, 51061 Köln

Amiga-Originale: Indiana Jones 4, the Humans, Chaos Engine, Sim. Ant, Der Patrizier, Formula One GP, Sim Earth, Wing Commander, 1869, Global Effect, etc. Tel: 05382/4858.

Kaufe und verkaufe PC-Originale: Sherlock Holmes, History-Line, Der Patrizier, Lemmings 2, Wizardry 7, Taskforce 1942, Realms, Syndicate, X-Wing, etc. Tel: 05382/4858

Verk. Amiga-Orig.: Streetfighter 2 (30), Chuckrock 2 (40), Wing Commander (30), Fire & Ice (25), Legend of Kyrandia (45), **Pinball Fantasies (40),** VB. Andreas Endl, Leitenberg 12, 94405 Landau/Isar, Tel: 09951/1315

Gunship 2000 60,- / Final Whistle + Kickoff 2 + Player Manager + Winning Tactics 50,- / Amos Createor + Compiler (1.36) 90,- / Amos 3 D 30,- / Hothelp 50,- / 05303/5435.

Verk. ASM 5/87 - 12/91 + Specials 1-7 in 6 Sammelordnern kpl. für VB 150,- * Außerdem Amiga-Spiele wie Wing Com., Les Manley, Leander etc. Verk. oder Tausch gegen WoF, Lionheart o.ä.! Tel: 06482/1310.

Verk. Orig. Amiga Spiele: 1869 / On the Road / Power Monger. Alle drei zusammen nur 100 DM zzgl. Porto + Verpackung. Tel: 06655/8271.

Verk. Amiga Spiele! Z.B. Civilization, Kaiser, Lotus 3, Pools of Darkn., Monkey 1 + 2, Indy 3, F 15, F 19 uvm.! Nur Originale! Ruft unter 09187/8335 an! Fragt nach Harald! Es lohnt!

ST

STOP!!! Verkaufe Atari ST 1040 E + Monitor für nur 400 DM. Habe auch noch ST-Games. Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953 Pirmasens, Tel: 06331/76039.

ST-Originale: Civilization, Gobliins 2, Der Patrizier (pro Spiel: 60 DM), Kings Quest 3 (40 DM), Simulcra (10 DM). Tel: 05921/2931 (Peter)

STOP!!! Verkaufe Atari ST 1040 E + Monitor für nur 400 DM. Habe auch noch ST-Games. Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953 Pirmasens, Tel: 06331/76039.

Cadaver 50 DM, Celica GTH 30 DM! Tausche auch 1. gegen Ultima 5, 2. gegen F 16 Falcon! Preise inkl. P + V! Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld

PC

Verkaufe: Hardnova 50 DM, Willy B. 60 DM, EOB 160 DM, SWOTL 5, 25" 60 DM, WC1 Deluxe Edition 80 DM, Mig 29 M, F 14, PB 2, MUDS je 30 DM. Tel: 07541/21046, FAX: 22142

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indianer Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern.

Verkaufe Originale: Battle Isle I 25.-, Zak McKracken 20.-, PGA Tour Golf 25.-, Loom (CD-ROM) 50.- oder alle für 100.- / Tel: 0621/554252.

Verk. PC-Spiele (nur Origin.) für Stck 60 DM. Z.B. Gunship 2000 Szenario Disk, Links Pro, Comanche, Formula One GP., Task Force, B 17, Patrizier, A-Train, Historyline, FS 4 Sound + Graphics. Tel: 05141/26524.

PC-Originale (nur im Paket): Comanche, Civilisation, Cadaver, Spirit of Adv. und Bloodwych für nur 150 DM + Porto! Tel: 08233/30489 (ab 18.00 Uhr)

Verk. Org. PCSP: KQ 5 (d) 50.-, Robo 3 50.-, SQ 4 (d) 50.-. SQ 5 (d) 55.-, L.o.K. (d) 55.-, Concest. o.t. Long. (d) 55.-, WC 40.-, Star. T. 55.-, X-Wing (H.D.) 60.-, B 17 55.-, SS 2 (H.D.) 50.-, Sherl.H. (d) 55.-, Conanc. (H.D.) 60.-, Indy 4 (d) 55.- . alle Sp. NEU!!! Tel: 0731/60626 ab 18.00

Verk. / Tausche X-Wing, Gateway, Bad Blood, Legend of Kyrandia, Wizardry 6, Laura Bow 2, Time Quest. Ab 17 Uhr 08621/3630 (Sebastian). Tausch bevorzugt.

Flugsimulationen für PC Original Programme. Z.B. A 320 50.-, B 17 60.-, Gunship 2000 60.-, Mission Disk 40.-, Designer für Flight 4 60.- u.a. Vers. + NN. 02822/52415 ab 19.00

Verk. Utopia 40 DM, Atrain 60 DM, Fallen Empire 60 DM, Rome AD 92 45 DM, Car + Driver 50 DM, Test Drive III incl. Road & Car-Disk 40 DM!! Alle 100% ok! Und Originale!!! Ab 17.00 Uhr Tel: 030/4594826

Verkaufe Darkseed Ver. 1.5 komplett deutsch für 40 DM und Police Quest 1 VGA-Version für 20 DM, Star Trek kompl. deutsch für 40 DM. Zusammen für 80 DM. Stefan Karlegger, Bergstr. 28, 55218 Ingelheim.

Verkaufe PC-Originale: Lemmings 2, Sime Life, X-Wing, Wing Commander 2, Larry 5, Comanche, Robocop 3, Humans, 1869, Alcatraz, ca. 45 - 60 DM. Ingo Kuerpick, Josefstr. 26, 33106 Paderborn.

Verkaufe für PC "Return of the Phantom"; Original mit Verpackung, Registrierkarte noch nicht abgeschickt; 60 DM. Tel: 030/9223683 (Sascha)

MONOPOLY DE LUXE Super-Monopoly-Spiel für bis 6 Personen. Komplett in deutsch. VGA erforderlich, Maus empfohlen. Preis 39,95 DM nur Vorkasse oder Nachnahme. Gerhard Großer, Zeißigstr. 6, 09337 Hohenstein-Er.

Verkaufe 20 Originale (tlw. mit Lösung) komplett für 800 DM: Veil o.D./dV, Might o.M. IV/dV, Wing Comm. II/dV, Dungeon M./dV, Erben d. Throns/dV, Drakkhen/dV, EYE o.t.Beh. I+II/dV, Pirates/eV, Ultima UW II/dA, D. Schw. Auge/dV, Lure o.t. T./dV, Sil. Service II/dA, Proph.o.t.Shadow/dV, Wizardry V II/dV, Spirit o.Excalibur/eV, Golf (MicroProse)eV, Campaign/dV, Crazy Cars II/eV, Dragonflight/dV. Tel: 0911/3820115.

Verk. Ultima 7, Ultima Underw. (PC), Civilisation, The Final Battle, Sim City, Amberstar, Populous, Indy 3, Ultima 5, Hero Quest + zus. Disk (Amiga), Joystick f. C64. 05531/1817

Verkaufe/tausche: Syndikate dV (80), Day o.t.Tentacle (55), EOB 3 (60), Dune dV (50). Megabillig: MM4, Wizardry 6, Battle I, Data Disk 2: 30 Märker!!! 0671/65818, Jörg ab 16 Uhr.

Verkaufe: Hardnova 50 DM, Willy B. 60 DM, EOB 160 DM, SWOTL 5, 25" 60 DM, WC1 Deluxe Edition 80 DM, Mig 29 M, F 14, PB 2, MUDS je 30 DM. Tel: 07541/21046, FAX: 22142

PC: Car + Driver, Strike Com., Wing Com., Hannibal, 1869, Lemmings 2 je 60, Hot Numbers, Knights of the Sky, Turn it, Interceptor, Bard's Tale 3, Key to Maramon, Cadaver, Logical, Sands of Fire, Curse of Ra, Wild West World 30 DM. Tornado, Syndicate 70 DM. 04152/74140.

KONSOLE

Verkaufe Sega-Master-System und viele Spiele. Konsole kompl. 100,-. Für Spiele Liste anfordern. Preis pro Spiel 50,-. 03571/400490.

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für Megadr., Game G., S-NES, Lynx u. Gameboy. Liste mit allen Games gegen DM 1 Rückporto bei: O.Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten.

ANDERE

Verkaufe Ability Plus. Textverarb, Tabellen, Datenbank, DFÜ, Grafik, Präsentation. Neupreis = 500 DM, für 100 DM zu verkaufen. Marin Groos, Weilburger Str. 15, 35759 Driedorf.

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Kaufe Amiga-Originale: Startreck, Civilisation, Kings Quest 5, KGB, DSA. Alles nur in deutsch und ohne Softwarefehler! Angebote an Martin Petrasch, Tel: 0351/2743021.

Suche: "STRATEGO" für Amiga. Bitte ruft an: Tel. CH-061/35'32'86

Wer hat das Spiel: Hill Street Blues??? Nur Originale!!! Wir suchen auch noch andere Games. Schreibt uns: Computer-Club 2000, Postfach 1244, 66922 Pirmasens.

Suche ständig Originale! Schickt Eure Listen an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz.

PC

Suche dringend "Quest for Glory" 1 + 2 von Sierra. Biete 50 DM pro Spiel. Ich bin täglich ab 17 Uhr erreichbar. Tel: 07032/34694.

Kaufe MS-DOS Spiele aller Art!! Schickt Eure Listen an: Stefan Riske, Stahlstr. 108, 38226 Salzgitter. (Adventures und Rollenspiele bevorzugt!!)

Suche dringend Balance of Power-1990 Edition auf Diskette. Für PC, natürlich gegen Bezahlung! Angebote an Peter Mösch, Römerweg, CH-5262 Frick.

Suche Bard's Tale 1 + 2 für IBM/PC! Dringend! Nur Originale! Tel: 09187/8335 und fragt nach Harald! Zahle für beide je 20 DM!

KONSOLE

Suche Spiele + Konsole für Super Nintende, Spiele für Sega Mega Drive + Sega Master, Nintendo + PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg.Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431/641670.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Game Boy / Super NES / NES / Mega CD / Mega Drive / GG / Sega Master / Neo Geo * Tel: 0451/71497 ab 18 Uhr. (Andreas)

Suche für Super NES Spiele aller Art. Z.B. Adventures, Sport, Action usw. Angebote bitte an Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin oder sofort ran ans Telefon 030/3417143. Bis bald!

C64

Suche das Spiel "Maniac Mansion" für C64. Tel: Zeuthen 61819 bei Wappenhans, Bestenseer Str. 11, 15741 Gräbendorf.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verkaufe Amiga 500 mit Drucker, Monitor, 3 MB Rambox, 2. LW, Spiele und Zubehör. Tel: 02131/80132 ab 15 Uhr.

Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Zeitschriften, Handbücher, ca. 200 Disks, 2 Joysticks, Mouse. Preis VS, Tel: 02359/3400.

Ver.: A-2000 + 3 MB + 120 HD, Nexus + 22 Originalspiele + MK 3. Alles nur 5 Monate alt. NP: 4300, VB: 3000 DM oder für Höchstgebot. Tel: 07181/69497. Fragt nach Peter ab 19.00 Uhr.

Der Hit! Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Mouse, 2 Joysticks, 15 Originale und das für nur 750 DM!! 040/6095538.

A2000, 1 MB, Festplatte (100 MB), 3 LW (2 x 3,5", 1 x 5,25"), Bootblockselektor, Monitor 1084 S und massig Zubehör. Preis: VB 2000 DM. Tel: 0611/3101836 (Jörg).

Verkaufe AMIGA 600 HD 30 MB für DM 730,- und AMIGA 1200 HD 40 MB für DM 1050,-. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, originalverpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg.

Verk. A 500, 1 MB, Joystick, + Mouse + PAD + TV-Mod., Originale, z.B. Epic + Starflight 2 + Der Patrizier + Battle Isle + 3 weitere + 80 Disks PD. Tel: 05275/1326, VB 720 DM, Volker.

Amiga 500, 1 MB Speicher, Farbmonitor, Maus, 2 Joysticks, Originale zu verkaufen. Tel: 07221/64480.

Amiga 500, 1 NMB, Monitor 1084S, Joysticks, Mouse, ca. 150 Disks + Box, Arbeits- + Spieldisketten, Bücher, viel Zubehör, NP ca. 2000,- DM. Tel: 06123/73677 bei D. Schäfer, Am Steinberg 4, 65344 Eltville, VHB 1000,-.

Verkaufe AMIGA 600 für DM 380,- und AMIGA 1200 für DM 740,-. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, originalverpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen bitte an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg.

A500 Speichererweiterung, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, Maus, Originalspiele für ca. 1000 DM mit Amiga Büchern und Textprogrammen für 1200 DM zu verkaufen. Tel: 06434/4301.

Verk. Amiga 500 1 MB + Monitor 1084 S + 4 Joysticks + 15 Originalspiele + 86 Leerdisketten + 2 Diskettenboxen + Fachliteratur. FP 1400,- DM. Jan Kelch, Wacholderweg 2, 31608 Marklohe, Tel: 05021/62480

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, Maus, Diskettenbox und 15 Top-Spielen (z.B.: Eishockey-Manager, Lotus III, Del. Paint IV) Tel: 02821/48987. Neupreis: 2000 DM, Jetzt: ca. 750 - 800 DM.

PC

Mainboard f. 486 100 DM; HDD 170 MB VB 400 DM, 5,25" HD Laufw. + Disks u. Diskbox 90 DM, Slimcase 90 DM, Auga II u. IBE-Contrl. m. 2 x ser., 1 x par., 1x Game 40/20 DM, Tel: 0221/840146.

Verk. MS DOS PC 386/25 MHZ, 8 MB RAM (Arbeitsspeicher), 80 MB Festplatte, Tower-Gehäuse, Soundblaster, 3 1/2 u. 5 1/4 Zoll-Laufwerk, Multiscan Colormonitor, Comodore 1950, DM 1900.-, Tel: 05141/26524.

Komplettauflösung 386/40 Tower + 14" Monitor, 3,5 HD + 5,25 HD + 107 MB Festplatte + Soundblaster Pro + Mitsumi CD-ROM + 4 CD's + Speedstar 24x + 4 Spiele + 2 Bücher + Lerdisks + Zeitschriften. VB 2899,-. Tel: 06050/8954.

Biete Soundblaster-Karte, Mega Drive mit 2 Joypads u. 4 Spielen, 42 MB IDE Festplatte. Einzeln oder im Paket zu verkaufen (Paket = billiger) Tel: 04532/6368.

!!! Verkaufe PC 286/12 Mhz, 1 MB RAM, Soundblaster 2.0, VGA, 40 MB HD, 5,25 HD und 3,5 HD Laufwerk für 1200 DM. Tel: 06024/7735 (Jan). !Erst ab 11.8. zurück (Urlaub)!!

Verkaufe PC 10 III für 300,- (mit Tastatur; 360 K; 5 1/4 Laufwerk), 1,44 MB 3 1/2 Drive für 80.-, 512 K VGA Karte für 70.-, PC I Handbuch 10.-, PC I Board 30.-, Angebote an S.Frankenstein, Untere Dorfsstr. 70, 02747 Großhennersd.

KONSOLE

Sega Mega-Drive, 2 Pads, Sonic 1, Super Hang On, World Cup Italia 90, World of Illusion, Action Replay Pro, neuw. DM 300 + Porto. 07762/4961 ab 18 Uhr.

Super!!! Biete MD (dt.), 2 Pads, Japan-Adapter, 10 Games, z.B. (Speedball 2, Sonic, 688 At. Sub, Desert Strike, Mickey Mouse 2, u.a.) NP: ca. 1200,- DM für nur: 699,- DM + Porto!!! H.Springer, Lennéstr. 77, 15234 Frankfurt/Oder.

Gamegear mit 21 Spielen (alles noch 11 Mt. Garantie). NP: ca. 1200.-, VB: 600.- DM / Gameboy mit Zubehör (3 Mt. alt) mit 33 Spielen 350.- D;. Tel: 0041-36-220872, André verlangen.

Super NES mit 3 Spielen und viel Zubehör für nur noch 299 DM. Außerdem Gameboy mit 3 Spielen für 169 DM VB. Tel: 05231/69569.

Verkaufe an Höchstgebot: Sega-Mega-Drive + Arcade Power Stick + Joypad + 8 Spiele, Z.B. Streets of Rage od. Burning Force + 3 Game Boy Spiele. 07345/4470 ab 18 Uhr.

Verkaufe 2 Mon. alten Game Gear + Shinobi 1 u. 2 + Netzteil + Garantie. NP: 450.-, VB: 350.-, Tel: 0711/514346.

Biete zum Tausch: MD + 4 Sp. + Pad gg. SNES (US/60Hz) + 1 Sp. o. verk. für 300 DM. Biete auch GB + 10 Sp. sowie SF 2 (SNES dt.) World. Bash. u. Amiga-Sp. zum Tausch. GROT, GROOTGEGEN 60, 21509 GLINDE. Mögl. Raum HH.

Sega Mega-Drive, 2 Pads, Sonic 1, Super Hang On, World Cup Italia 90, World of Illusion, Action Replay Pro, neuw. DM 300 + Porto. 07762/4961 ab 18 Uhr.

C64

NEU C64 NEU! + Floppy ++ Drucker ++ Datasette++ Jede Menge Orig. Spiele auf Disk u. Kass. VB 500,-. Kubel, Baden-Bad., 07223/57508, tägl. ab 17 Uhr.

C-64, 1541-II, 2 x Abdeckhaube, Resettaste, Maus + Pad, Joystick, GEOS-1.2, 60 PD-Disks, 399 DM. A.Tavaszi, Pestalozzistr. 46, 80469 München.

SUCHE HARDWARE

AMIGA

Suche günst. A 500 oder A 600 mit 1 MB RAM. Verk. C64 mit viel Software. Roberto Kleindienst, Benedixstr. 10, 09355 Gersdorf.

KONSOLE

Kaufe Game Boy + Modulsammlung. Sowie von NEO GEO / Mega CD / Mega Drive / Sega Master / GG / NES / Super NES. Tel: 04521/71497 ab 18 Uhr. (Andreas)

VERSCHIEDENES

ÖSTERREICHER AUFGEPASST! Mitten im düsteren Linz hängt ein einsamer Compi am Telefonnetz und wartet auf Euren Anruf! kUePPeNshRecK sYsTEmS, 0732/52628, GamesNe+, SF-Net, Fidonet, Lichtnet.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 56412 Oberelbert.

Starport Amiga, Kleinanzeigen rund um den Amiga! Disk Mag-Start: August '93! Infos an: Andre Sahoury, Ortsstr. 8 a, 69412 Igelsbach. (Bitte 1 DM in Briefmarken für RP)

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie - überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 76877 Offenbach.

Briefspiele sind für alle da! Infos: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen.

*** TOP-SOFT * DER ANDERE VERSAND *** Amiga / PC/ CD-ROM / C-64 / Atari ST / Super NES / Mega Drive / Game Gear / Game Boy / Hardware / PD-Shareware. Liste f. 1 DM + Systemangabe. Am Sportplatz 8, 38179 Schwülper G

Zu wenig Geld? Ich biete versch. Möglichkeiten nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gegen beschr. Rückumschlag + 2 DM Rückporto in Briefmarken. Hoffmann Stefan, Seckerweg 8, 94577 Winzer.

Verkaufe Spiele für Super NES / Mega Drive / Game Boy / NES / Sega Master / Lynx / Game Gear. Tel: 04521/74501 ab 15.00 h.

Junger Berliner Telefonkartensammler sucht Tauschpartner aus dem ges. Bundesgebiet für Schalterneuheiten. Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin oder Tel: 030/3417143. Also bis bald!

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Game Boy / NES / Mega CD / Mega Drive / Sega Master / Neo Geo / GG. Tel: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Verk. Video Games ab Ausgabe 1/91 bis 4/93. Auch einzeln. Preis pro Heft 4.00 DM. Jörg Richter, Siedlerweg 47, 09355 Gersdorf.

NEU! HINT-BOOK "DAY OF TENTACLE", dt, DM 9,80 + 5,20. Versand gegen Scheck, bar, Nachn., SOFT-SHOP, Firnhaberstr. 5, 48529 Nordhorn. G

Suche ASM-Ausgaben: 1/93, 2/93/ 3/93, 6/93, 7/93. Zahle für alle 18 DM. Adresse: Alexander Göra, Dernbacher Str. 20, 56410 Montabaur 3. Tel: 02602/4179. Kaufe ASM Special. Kaufe auch ASM Ordner.

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Schreibtätigkeit von zu Hause aus. 70 - 200 DM pro Tag. Info geg. 2 DM Rückporto an: Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim!!!

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie - überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 76877 Offenbach.

TAUSCH

Tausche Gameboy + 30 Spiele + Action-Replay + 200 Codes gegen Super Nintendo + Starfox + Bubsy oder 600 DM. A.Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz, Tel: 0261/35659.

PC/Amiga/SNES: Suche Tauschpartner. Habe viele PD/SW und Spiele. Sende Liste & Info an: A.Wagner, Harderstr. 9, CH-3800 Interlaken (Schweiz) - Auch Neueinsteiger!!!

Suche Tauschpartner für Amiga im Raum Heilbronn/Stuttgart. Liste an Peter Walter, Pater-Kolbe-Str. 6, 74078 Heilbronn. Besitze A2000/1.3/2.0

Suche Shareware-Tauschpartner. Auch Einsteiger. Jochen Siers, Gütbohlweg 6, 78343 Gaienhofen.

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für Megadr., Game G., S-NES, Lynx u. Gameboy. Liste mit allen Games gegen DM 1 Rückporto bei: O.Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten.

CLUBS

Der neue APC/TCP-COMPUTER-CLUB sucht Mitglieder. Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen Leerdisk + Rückporto bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Uebersee, Mailbox: 08642/1336, Voice 08642/6279

Werden Sie Mitglied im Computerclub 2000!!! Das bringt Ihnen viele Vorteile! Unsere Leistungen sehen Sie unter dem "Clubverzeichnis" — Computer-Club 2000 —. Postfach 1244, 66922 Pirmasens.

Der neue APC/TCP-COMPUTER-CLUB sucht Mitglieder. Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen Leerdisk + Rückporto bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Uebersee, Mailbox: 08642/1336, Voice 08642/6279

Der neue APC/TCP-COMPUTER-CLUB sucht Mitglieder. Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen Leerdisk + Rückporto bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Uebersee, Mailbox: 08642/1336, Voice 08642/6279

PC-Club sucht noch Mitglieder. Clubmag, Sharewarepool, verbilligte Software + Hardware, Wettbewerbe. Geplant Hotline, Mailbox, Datex-I-Vernetzung. Info bei T.Kerschenst, Buchenweg 15, 89616 Rottenacker

Club für CH, AUT, GER!!! Verlange Infos bei: Headlong, Postfach, CH-3360 Herzogenbuchsee - Schweiz! More Fun with Headlong! See you.

CH-AMIGA-CLUB!!! Infos bei: Headlong, Posfach, CH-3360 Herzogenbuchsee - Schweiz! We're on the top.

KONTAKTE

Suche Mitglieder für meinen Computerclub. Infos bitte mit adressiertem und frankiertem Umschlag bei: Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt.

Zur Verstärkung unserer Gruppe suchen wir noch Grafiker und Musiker für die Entwicklung kom. Spiele auf PC/Amiga. Schreibt an S.Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück od. 0541/17981, Stefan, abends.

Schwerbehinderter sucht Kontakt mit Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch etc. Interessenschwerpunkt: Computer (EDV), Tel: 09857/1504. Ruf doch mal an oder schreib mir mal.

Suche Mitglieder für meinen Computerclub. Infos bitte mit adressiertem und frankiertem Umschlag bei: Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt.

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Grafiker gesucht! Für die Entwicklung kom. Amiga/PC Spiele. Demos an S.Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück od. 0541/17981, Stefan verlangen, abends od. Wochenend.

Softwarelabel sucht für PC/Amiga Programmierer, Grafiker und Musiker für z.T. bereits laufende Projekte. Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen (0202/502990)

Wir suchen dringend Top-Grafiker auf Amiga PC für die Fertigstellung von kom. Games. 0541/17981, Stefan.

Inserentenverzeichnis

☆ ☆ ☆ ASM 10/93 ☆ ☆ ☆

	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
	Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
	Action in New York (NES)	7/93	43	Action
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Air Bucks V.1.2 (PC)	9/93	95	Strategie
	Alfred Chicken (GB)	9/93	39	Action
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Alien 3 (MS)	8/93	134	Konv.
*	Alien III (SNES)	9/93	136	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
*	All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	7/93	90	Preview
	American Gladiators (SNES)	8/93	111	Simulation
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
*	Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
*	Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
	Archer MacLeans Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
*	Asterix (GB)	7/93	17	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 – Flying Fortress (AM)	6/93	102	Konv.
	B.O.B. (SNES)	8/93	40	Action
	Ballistic Diplomacy (AM)	9/93	94	Preview
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
*	Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
	Battletoads (GB)	9/93	42	Action
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Beavers (AM)	7/93	42	Action
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Betrayal at Krondor (PC)	7/93	54	Preview
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
*	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	BlackJack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blue Force (PC)	9/93	12	Adventure
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AM)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Brain Challenge (AM)	9/93	97	Strategie
*	Bubsy (MD)	9/93	40	Action
	Bulls vs. Blazers (SNES)	8/93	111	Simulation
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Burntime (PC)	9/93	99	Strategie
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Championship Man. 93 (PC)	8/93	113	Simulation
	Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
*	Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chiki Chiki Boys (MD)	8/93	39	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AM)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
	Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
	Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Comanche Mis. Disk 1 (PC)	8/93	119	Simulation
	Congo's Caper (SNES)	9/93	22	Action
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Cool Spot (MD)	8/93	50	Action
	Cool World (GB)	9/93	134	Konv.
	Cool World (SNES)	8/93	131	Konv.
	Cool World (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cybernator (SNES)	8/93	51	Action
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
*	Darkside of Xeen (PC)	9/93	86	Adventure
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	D. Imperium schl. zurück (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
*	Day of the Tentacle (PC)	8/93	60	Adventure
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Die Ruinen v. Fetepama (PC)	8/93	87	Shareware
*	Die Schöne und das Biest (PC)	9/93	87	Adventure
	Diggers (AM 1200)	9/93	142	Preview
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
	Dizzy – Prince o.t.Y. (PC)	9/93	48	Action
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
	Doomsday Warrior (SNES)	8/93	47	Action
	Double Dragon III (MD)	8/93	134	Konv.
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
	Dropzone (GB)	9/93	134	Konv.
	Dropzone (NES)	8/93	53	Action
	Dune II (AM 1 MB)	8/93	133	Konv.
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	El-Fish (PC)	7/93	104	Simulation
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	Entity (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
	F-15 Strike Eagle (GB)	8/93	112	Simulation
*	F1 (MD)	9/93	110	Simulation
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
*	Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
	Fatal Fury (SNES)	8/93	43	Action
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
	Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
	Fill'Em (AM)	9/93	39	Preview
	Fin. Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Fighter (GB)	9/93	44	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	Firehawk (AM)	7/93	135	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
*	Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
*	Flashback (MD)	137	137	Konv.
	Flies – Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Fly Harder (AM)	8/93	125	Action
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
*	Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	8/93	58	Adventure
	Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
	Gabriel Knight (PC)	9/93	88	Preview
	Gateway 2 – Homeland (PC)	8/93	101	Preview
	George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
	Global Glabiators (MD)	8/93	43	Action
	Global Gladiators (MS)	8/93	134	Konv.
	Goal (AM)	8/93	115	Simulation
*	Goblins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest	6/93	61	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gulp (PC)	8/93	100	Strategie
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Hardball III (MD)	7/93	109	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
	Hero Quest II (AM)	9/93	63	Adventure
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hexxagon (PC)	8/93	87	Shareware
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
*	Hoyle Classic Card G. (PC)	8/93	89	Strategie
*	Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	Inca (PC)	2/93	6	Action
	Incred. Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indiana Jones IV (MD)	8/93	133	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	Intern. Open Golf Champ. (PC)	9/93	111	Simulation
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar (AM 1200)	8/93	132	Konv.
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
*	Ishar II (PC)	8/93	102	Adventure
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond – The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
	James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	Joe & Mac – Cavem. Ninja (GB)	9/93	137	Konv.
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	J. Madden Footb. '93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	Jungle Strike (MD)	9/93	19	Action
	Karamalz Cup (AM)	8/93	110	Simulation
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
*	Kirby's Dream Land (GB)	8/93	52	Action
	Kyrandia 2	7/93	141	Preview
	Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
	Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
*	Lands of Lore (PC)	9/93	140	Adventure
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
	Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
	Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action
	Litil Divil (PC)	7/93	140	Preview
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lothar Matthäus (AM)	9/93	108	Simulation
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
	Maelstrom (PC)	8/93	97	Strategie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Marbelous (AM)	9/93	22	Action
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
	McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
	Mean Arenas (AM)	8/93	49	Preview
*	Mech Warrior (SNES)	8/93	46	Action
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Mega Man 2 (GB)	9/93	42	Action
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
*	Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
	Morph (AM)	8/93	96	Strategie
	Motörhead (AM)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	Mutant League Football (MD)	9/93	109	Simulation
	N. Mansell's W.C. (AM 1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
*	Nicky 2 (AM)	9/93	24	Action
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
	Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
	Nippon Safes Inc. (AM)	7/93	87	Preview
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
	Odyssee (AM)	9/93	98	Strategie
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Outlander (MD)	7/93	40	Action
	Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
	Pirates Gold (PC)	7/93	93	Preview
	Pirates Gold (PC)	9/93	139	Adventure
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
*	Prince of Persia II (PC)	8/93	38	Action
*	Protostar (PC)	8/93	90	Strategie
	Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Quaak / Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
	Quasi Hast (AM)	9/93	62	Preview
	Rackets & Rivals (NES)	8/93	114	Simulation
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	9/93	95	Preview
*	Rainbow Island (MS)	8/93	132	Konv.
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Return of the Phantom (PC)	8/93	62	Adventure
*	Return of the Phantom (PC)	9/93	82	Adventure
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocod 2 (SNES)	7/93	140	Preview
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
*	Rocket Knight Adventure (MD)	9/93	38	Action
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
	Spheroids (PC)	9/93	47	Action
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Silly Putty II (AM 1200/4000)	8/93	42	Preview
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (AM 1200)	6/93	48	Konv.
	Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
	Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
	Solar Winds	7/93	23	Action
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Space Hulk (PC)	8/93	99	Strategie
	Space Legends (PC)	9/93	23	Action
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceword Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
	Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
*	Star Wing (SNES)	9/93	18	Action
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
*	Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Summer Challenge (MD)	9/93	137	Konv.
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Off Road (SNES)	7/93	129	Konv.
*	Super Space Invaders (GG)	7/93	126	Konv.
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
*	Super Strike Eagle (SNES)	7/93	110	Simulation
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AM)	6/93	53	Action
	Surf Ninjas (AM)	8/93	44	Preview
*	Syndicate (AM)	8/93	101	Konv.
*	Syndicate (PC)	8/93	10	Strategie
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Talespin (GB)	9/93	48	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Technoclash (MD)	8/93	48	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
	The 7th Guest	8/93	56	Adventure
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Compl. Chess Sys. (PC)	4/93	106	Simulation
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hunt f. Red Oct. (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
*	The Lost Vikings (AM)	9/93	135	Konv.
	The Lost Vikings (PC)	7/93	98	Preview
*	The Lost Vikings (PC)	9/93	8	Action
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT – The Hyper... (MD)	5/93	45	Konv.
	Tom & Jerry (SNES)	7/93	49	Action
	Tom Landry Football (PC)	7/93	100	Strategie
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
*	Tornado (PC)	9/93	138	Simulation
*	Tour of Duty (PC)	9/93	20	Action
	Transarctica (AM 1200)	8/93	133	Konv.
	Transarctica (AM)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Traps 'n' Treasures (AM)	9/93	16	Action
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Twilight 2000 (PC)	9/93	96	Strategie
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII – Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Universal Warrior (AM)	9/93	97	Strategie
	Unlimited Advantures (PC)	6/93	130	Tools
	Utopia und New Worlds (PC)	8/93	98	Strategie
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Walker (AM)	8/93	53	Action
	War in the Gulf (PC)	8/93	89	Strategie
	Warp Speed (MD)	8/93	134	Konv.
	Warpspeed (SNES)	8/93	47	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
	WF Royal Rumble (SNES)	8/93	114	Simulation
*	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
*	Where in Space is C.S.? (PC)	9/93	60	Adventure
	Wimbledon II (MS)	9/93	109	Simulation
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wiz'n'Liz (MD)	7/93	52	Preview
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AM)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
	World Class Leaderboard (MD)	7/93	109	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	WWF Sup. Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yab! (PC)	6/93	103	Action
	Yo!Joe!	9/93	44	Action
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Konv.
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
PC	=	IBM-Kompatible
SM	=	Sega Master System
SNES	=	Super Famicon/Super NES
ST	=	Atari ST

HITLINE im OKTOBER

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juli 1993.

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
2.	NEU	Dune 2	Virgin
3.	(1)	Gunship 2000	Microprose
4.	(4)	Graham Gooch Wild Cricket	Audiogenic
5.	NEU	Goal!	Virgin
6.	(3)	Flashback	US Gold
7.	(2)	Championship Manager	Domark
8.	NEU	Sim Life	Mindscape
9.	NEU	Space Legends	Entert. Intern.
10.	NEU	Ishar 2	Silmarils

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
2.	NEU	Imperial Pursuit	US Gold
3.	NEU	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
4.	(5)	X-Wing	LucasArts
5.	NEU	Betrayal at Krondor	Sierra
6.	NEU	Fields of Glory	Microprose
7.	NEU	Lost Vikings	Interplay
8.	NEU	Flashback	US Gold
9.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
10.	NEU	Dune 2	Virgin

Bomico-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	A-Train	Ocean
2.	(1)	Lost Vikings	Interplay
3.	(4)	War in the Gulf	Empire
4.	(3)	Morph	Millennium
5.	NEU	Campaign	Empire
6.	(5)	Arabian Nights	Krisalis
7.	(8)	Sim Life	Maxis
8.	(10)	Fallen Empire	Mirage
9.	NEU	Sim Earth	Maxis
10.	(6)	Human Race	Mirage

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lost Vikings	Interplay
2.	(9)	Freddy Pharkas	Sierra
3.	(3)	Die Schöne und das Biest	Infogrames
4.	NEU	Twilight 2000	Empire
5.	(5)	Stunt Island	Infogrames
6.	NEU	War in the Gulf	Empire
7.	NEU	Space Quest 5	Sierra
8.	(7)	Sim Life	Maxis
9.	NEU	Ambush at Sorinor	Sierra
10.	(5)	Ragnarok	Mirage

Rushware-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Goal!	Virgin
2.	NEU	Dune II	Virgin
3.	(2)	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
4.	(1)	Eishockey Manager	Software 2000
5.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
6.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
7.	(5)	Der Patrizier	Ascon
8.	NEU	Legend of Kyrandia	Virgin
9.	(7)	History Line 1914-18	Blue Byte
10.	NEU	Desert Strike	Electronic Arts

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	X-Wing	LucasArts
2.	(5)	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	NEU	X-Wing Mission Disk	Lucas Arts
4.	(6)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
5.	(7)	Comanche	Novalogic
6.	(4)	Comanche Data-Disk	Novalogic
7.	NEU	Tornado	Digital Integr.
8.	NEU	Syndicate	Electronic Arts
9.	(10)	Burning Steel	SSI
10.	(2)	Strike Commander	Origin

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Nicht allzuviel zu lachen hat der All-Time-Hit Turrican II, denn er konnte sich bei den Soundcharts nur ganz knapp behaupten. Sollten seine Fans etwa in Urlaub gewesen sein? Interessantester Neuzugang in diesem Monat ist zweifellos Dune II – mal sehen, wie sich das Teil im Verkauf und in Eurer Gunst entwickelt. Und während die lieben Kollegen sich die Bräune holen, die bei mir schon langsam wieder flöten geht, hoffe ich auf einen fetzigen Endspurt in einem wirklich heißen Software-Jahr! Wer bei den Leser-, Grafik- und Soundcharts im nächsten Monat durchs Ziel geht, bestimmt Ihr ganz allein! Als Belohnung gibt es ein ASM-Jahresabo, das diesmal an JOHN FALKNER, 38889 BLANKENBURG (ab 12/93) geht. Read you, Euer Klaus.



Da hat unser CvD wieder einmal etwas gründlich mißverstanden: Die Galionsfigur der ASM haben wir uns wirklich etwas anders vorgestellt. Immerhin: Als Thomas dann – er hat seinen Asterix gelesen – Stefan aufforderte "Komm schon 'unte', 'öme'!", da mußte jener doch lächeln...

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	▲	Monkey Island II	LucasArts
3.	NEU		Lionheart	Thalion
4.	NEU		Formula One Grand Prix	Microprose
5.	NEU		Zool	Gremlin
6.	NEU		Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	(2)	▼	Chaos Engine	Mindscape

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(3)	▲	Monkey Island 2	LucasArts
2.	(1)	▼	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(2)	▼	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(6)	▲	Lionheart	Thalion
5.	(5)	●	Strike Commander	Origin
6.	NEU		Comanche	Novalogic
7.	(4)	▼	The Secret of Monkey Island	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	NEU		Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(5)	▲	Turrican	Rainbow Arts
4.	(3)	▼	Apydia	Kaiko
5.	NEU		The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(2)	▼	Monkey Island II	LucasArts
7.	(4)	▼	Pinball Fantasies	21st Century

Diesmal ohne Hakenkreuz

DOOM
-Preview-

System: **PC** (unterst. Sound-Blaster), Hersteller: **id Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Selten machte das blutige Niedermetzeln uniformierter Gestalten solchen Spaß wie bei IDs "Wolfenstein 3D" – dem Spiel, das allein durch seine Fülle an Nazi-Symbolen hierzulande für schockierte Gesichter sorgte. In Deutschland wurde es offiziell nicht vertrieben, und so tauchte es merkwürdigerweise auch nie auf dem BPS-Index auf – obwohl es sich glänzend dazu geeignet hätte. Mit DOOM steht jetzt nach "Spear of Destiny" sozusagen der "Enkel" von IDs Kult-Killerorgie vor der Vollendung. Dieses Spiel ist in puncto Gewalt auch nicht gerade zimperlich, kommt aber ohne Hakenkreuze und Führerbilder aus.

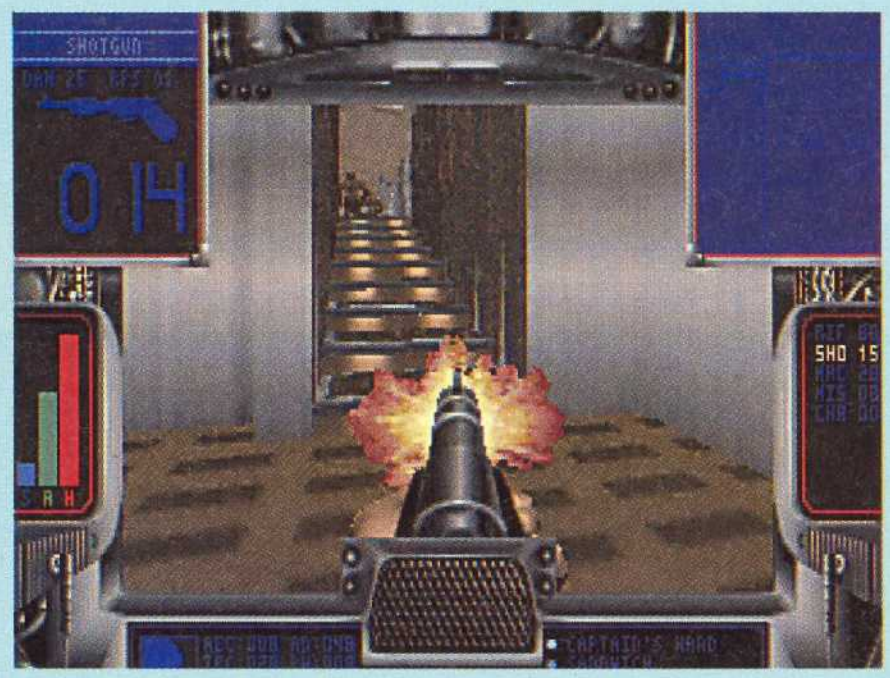
Schon kurz nach der Veröffentlichung von **Wolfenstein 3D** machte das Design-Team von **id Software** Andeutungen über ein Nachfolgeprodukt, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen würde. Es folgte **Spear of Destiny**, das "Wolf 3D" jedoch so ähnlich war, daß es allgemein nicht als echter Nachfolger, sondern mehr als Ergänzung betrachtet wurde. Bald wird nun **Doom** auf den Markt losgelassen, und viele Shoot'em Up-Fans warten sehnsüchtig darauf. Kann es die vollmundigen Versprechen erfüllen, die die Leute von id Software gegeben haben?

Doom ist ein reinrassiges Ballerspiel – genau wie die beiden vorigen Programme von **id Software**. Das Szenario ist im Science-Fiction-Stil gestaltet und bietet wunderschön blinkende Computerwände, Monitore sowie Hi-Tech-Monstertüren mit Tausenden von Kontrollfeldern, Hebeln, Lämpchen und so weiter. Die Story ist ebenso phantasievoll wie kriegerisch: Ein wissenschaftliches Forschungszentrum wird plötzlich zum Schauplatz des Schreckens. Dämonische Kreaturen tauchen wie aus dem Nichts in allen Winkeln des unübersichtlichen Gebäudekomplexes auf. Sie töten wahllos Menschen oder nehmen sie in Besitz.

Die bis zu vier Spieler, die bei Doom mit- oder auch gegeneinander agieren können, schlüpfen in die Rolle von Wachsoldaten. Normalerweise eher an Aktendeckel als Maschinenpistolen gewöhnt, schiebt ein solcher Wachsoldat für gewöhnlich eine ruhige Kugel. Frisch vom Wochenendurlaub zurück, befindet man sich nun jedoch plötzlich mitten in einem interdimensionalen Krieg. Knietief in den Leichen der ehemaligen Kameraden stehend, wird dem braven Wachmann plötzlich klar, was er zu tun hat: den Feind erst ausfindig und anschließend unschädlich machen. Auf dem Weg zum grausigen Kern der Sache stellen sich ihm Horden von Finsterlingen in den Weg. Diese lassen sich von ihren Vorhaben nur abbringen, indem man sie höflich aber bestimmt niedermetzelt.



▲ *Glupp – äääh, du hier???*



▲ *Es knarzt und hallt in den Gängen*

Bei **Doom** kann nur der Starke – immer mit dem Finger am Abzug – überleben. Maschinenpistolen, Granatwerfer und mysteriöse, übernatürliche Waffen sind die Werkzeuge. Das Schicksal zweier Universen liegt in der Hand des Spielers. Verliert er, nimmt der "Doom" – auf deutsch "das Verhängnis" – seinen Lauf. Wer schließlich die schreckliche Wahrheit herausfindet, dessen Sinn für Realität ist vielleicht für immer dahin.

Ermutigende Story, nicht? Die Sache klingt nach einem actiongeladenen Gruppenspiel, und genau das wird auch geboten. Hat einer der tapferen Jungs im Verlauf des Spiels dieser grausamen Welt ade gesagt, ist immer noch jemand da, um den Gefallenen zu rächen. Aber auch Solospieler kommen auf ihre Kosten und dürfen nach Art von "Wolfenstein 3D" waffenschwingend durch die Hi-Tech-Katakomben ziehen. Es besteht die Möglichkeit, als Gruppe oder als Einzelkämpfer die Außerirdischen das Fürchten zu lehren.

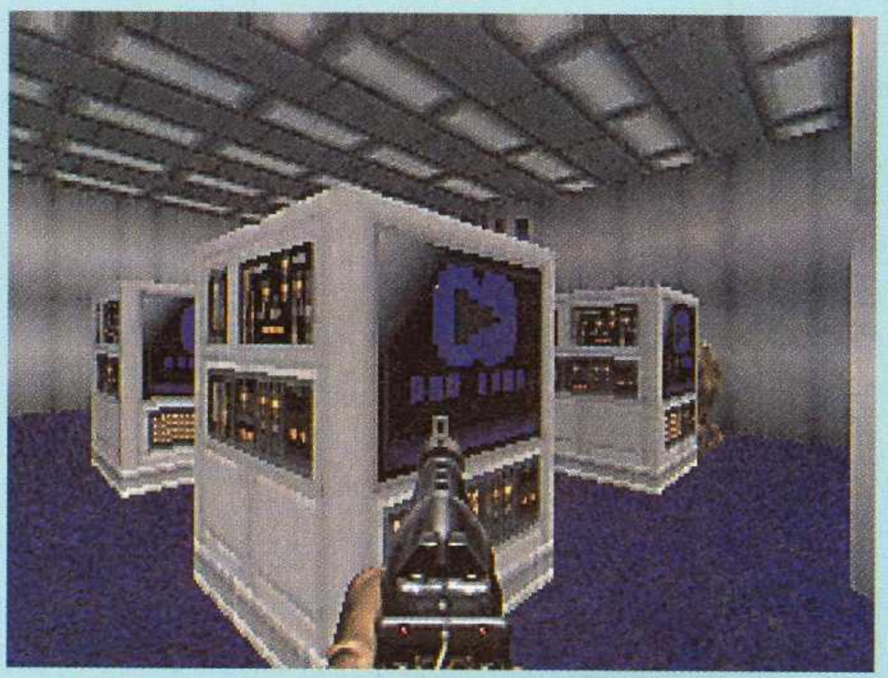
Viel schicker Fipselkram

Doom glänzt durch schnellen Bildschirmaufbau. Die Animation ist flüssiger als bei "Spear of Destiny". Die Szenarien wurden wesentlich detaillierter ausgearbeitet, und der Spieler kann stärker ins Spielgeschehen eingreifen. So ist es beispielsweise möglich, in einem Labyrinth die Wände zu markieren, um sich besser orientieren zu können. Der Umfang des Spiel-Dungeons ist so gewaltig bemessen, daß selbst gute Spieler wahrscheinlich Monate darin zu tun haben. Jede "Dimension" bringt wieder andere Grafiken und spezielle Feindfiguren. Wenn ein solches Monster sich einem Spieler nähert und dabei immer

größer wird, dürfte es selbst abgebrühten Naturen schwerfallen, nicht beeindruckt zu sein.

Wände können unterschiedliche Dicke haben; auch Löcher zum Durchgucken gibt es. Wenn der Wachsoldat vorwärts geht, schwankt sein Blickfenster bei jedem Schritt gerade so, als würde jemand beim Gehen eine Kamera mitführen. Einige der Korridore müssen durchkrochen werden. Nachdem man die Kriech-Taste gedrückt hat, fährt das Blickfenster in Bodennähe. Nicht ganz unschuldig an der dichten Atmosphäre des Spiels dürfte schließlich auch das realistische Spiel mit Lichtquellen und Schatten sein.

Wie bei den Vorgängerspielen läßt sich der Bildschirmausschnitt für die Echtzeit-Perspektivgrafik beliebig verkleinern, was besonders bei etwas gemächlicheren Rechnern dem Spielfluß zugute kommt. id Software empfiehlt mindestens einen 386er Rechner; benutzt wird der 256-Farben-VGA-Modus. Modem- und Networkplay sind möglich, was dem Mehrpersonenspiel ungeheuren Reiz gibt.



▲ *Ob's hier auch Amigas gibt?*

Wie man es von Spielen wie **Commander Keen** kennt, wird auch bei Doom die erste Episode als Shareware zum Kopierpreis unter die Leute gebracht. Wer die Registrierungsgebühr für die Vollversion bezahlt, der bekommt die beiden nächsten Episoden mit einer Reise in eine andere Dimension, die voll von höllischen Kreaturen ist.

Als wir uns **Doom** Anfang August erstmals ansehen konnten, hatten die Jungs von ID bereits acht Monate lang daran gearbeitet. Man plant, das Spiel noch vor Weihnachten dieses Jahres zu veröffentlichen. Vertrieben wird es voraussichtlich wie auch seine Vorgänger von der Shareware-Kultschmiede **Apogee**. ■

ddf/mk/sz

Mit Spock fängt man Mäuse

"...to boldly go where no one has gone before!" – Bevor jetzt wieder die ewigen Nörgler kommen: "No one" hat in "Star Trek-The Next Generation" das alte "No man" ersetzt. Also: Wissen über Spock und Co. ist gefragt.

Wir alle haben nicht nur in dieser Ausgabe der ASM so viel über Star Trek gehört und gelesen, da sollte doch jetzt immenses Wissen über die Enterprise, ihr wechselndes Aussehen und ihre wechselnde Besatzung vorhanden sein.

Der Autor dieser Zeilen hatte einen Tag, bevor er dieses Preisrätsel schuf, die Gelegenheit, einen Blick auf die ganz neuen Enterprise-Folgen zu werfen, die auf der Sternenstation Deep Space Nine spielen – und war als alter Trekkie zutiefst beeindruckt. Zu sehen, wie sich eine Science-Fiction-Serie im Laufe der Jahre immer mehr gewandelt hat, ist schon interessant.

Wer ein echter Trekkie ist, der wird mit den folgenden Fragen keine Probleme haben, alle anderen bekommen etwas zur Auswahl gestellt. Und zu gewinnen gibt's auch was, genaueres steht unten. Doch nun zu den Fragen:

1) Wie heißt der Wissenschaftsoffizier unter Captain Kirk?
a) Speck
b) Spuck
c) Spock
d) Spargel

2) Auf welcher Raumstation wird Star Trek weitergeführt?
a) Deep Star Six
b) Deep Space Nine
c) Deep Storm Five
d) Deep After Eight

3) Wie heißen die Tierchen, die so sensibel auf Klingonen reagieren?
a) Troubles
b) Troddlers
c) Tribbles
d) Lemmings

Schreibt die Anfangsbuchstaben der jeweils richtigen Lösung auf eine Postkarte, frankiert sie bitte mit – Achtung – 80 Pfennigen und schickt sie an:

ASM
Kennwort: "Spock"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Zu gewinnen gibt es 10 CD-ROMs mit dem Star-Trek-Spiel "25th Anniversary".

Tronic-Mitarbeiter dürfen sich zwar beamen lassen, aber nicht mitspielen, und der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen: Wer einen Weg haben will, soll ebenfalls den Transporter benutzen, Kirk, Ende!

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Name: IAUC (Internationaler Amiga User Club)
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Höhnhart
Systeme: Amiga 500, (speziell) Amiga 600
Bedingungen: Alter mind. 12 Jahre, Besitz eines Amiga 500 o. Amiga 600, Aufnahme 15 DM (100 öS), jährl. 10 DM (70 öS)
Leistungen: Tips, Tricks, Regeln, Club-Infos, Soft-Tausch, Sammelbestellungen, Anfängerhilfe, Kontakte, Verleih von Soft, ev. Komplettlösungen. Suche aktive Clubber, die Club mitschmeißen.

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
System: Amiga
Bedingungen: 35 Fr im Jahr
Mitglieder: 35
Leistungen: mtl. Clubdisk, Mailing, Demo- und PD-Pool u.v.m.

Name: Amiga Demo-Club
Anschrift: Tino Patzelt, Dorfstraße 61, 04626 Vollmershain
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 50 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. 2 akt. Demo-Disketten, Infoblatt, Kleinanzeigen, Tips u. Tricks

---

Name: LucasArts-Fan-Club
Anschrift: Claus Holzheu, Heerstr. 78, 27478 Cuxhaven
Systeme: PC, Amiga, Atari
Bedingungen: mtl. 10 DM
Mitglieder: 86
Leistungen: mtl. Clubmag, Infos, Tips u. Lösungen zu allen Spielen, Geburtstagsüberraschung, günstiger Soft- und Hardwareeinkauf

Name: Brainbyte
Anschrift: Stefan Koop, Auf der Bult 4a, 27574 Bremerhaven
Systeme: PC
Bedingungen: keine
Mitglieder: 10
Leistungen: Disk (alle 45 Tage), Hotline, Letterline, Clubkarte, Gewinnspiele

---

Name: Atari-ST-Computer-Club Nr. 1
Anschrift: Meik Bekemeier, Theodor-Fontane-Str. 4, 32584 Löhne, Tel.: 05732/4201
Systeme: Atari ST
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 16
Leistungen: PD-Bibliothek, mtl. Clubmag, Sammelbestellungen, kostenl. Kleinanzeigen, Clubkarte, clubeigene STs, Tips

---

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: Aufnahme 3 DM, mtl. 5 DM
Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard-und Software-Service

---

Name: APCE Software – Hardware
Anschrift: Ole Brandenburg, Am Wendebach 3, 37581 Bad Gandersheim
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 1 DM für Infos
Mitglieder: 41.
Leistungen: akt. Infos zu Soft- und Hardware (Amiga, PC; Schwerpunkt: Entertainment auf Amiga), Software-An- und Verkauf, PC-Reparaturen u. -aufrüstung

---

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne
Systeme: GameBoy, NES, SuperNES
Bedingungen: 2 DM f. Clubmag
Mitglieder: 114
Leistungen: 2mtl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tauschbörse, Nintendo-News, Spieletests usw.

Name: Shark Byte Entertainment Software
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen, Tel.: 0201/502990 (Di/Do ab 16 Uhr)
System: Amiga
Bedingungen: nur Programmierer oder Grafiker
Mitglieder: 14
Leistungen: Entwicklung von Computerspielen und deren Verkauf an Software-Firmen

---

Name: Adventure- u. Rollenspiel-Club Bocholt
Anschrift: Sascha Gutt, Alemannenstr. 21, 46395 Bocholt
Systeme: alle PCs und Amigas
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 30 DM
Mitglieder: 27
Leistungen: mtl. Clubmag, PD- und Share-Versand, günst. Bezugsmöglichkeiten für Adv. und Rollenspiele, Spielhilfen, Komplettlösungen, Wettbewerbe u. jährl. Verlosung eines Top-Rollenspiels

---

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt
Systeme: alle Amigas vom 500 bis 4000
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: ca. 48
Leistungen: mtl. Clubdisk m. PD-Prg., Infos, Tips, Tricks, kostenl. Kleinanz., Soft-/Hardware-Verkauf (Sonderkonditionen), Anfängerhilfen, Beratung

---

Name: noch namenlos
Anschrift: Tobias Anton, Kanzlerweg 5, 55291 Saulheim, Tel.: 06732/3558
Systeme: PC (ab 286), C64
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12 aktive
Leistungen: Spielebestellungen (auch per Tel.; bis 40% Nachlaß z. empf. VK-Preis, keine Zustellgebühren), Tips, Tricks, Geburtstagsüberraschung, mtl. kostenl. Glubmag, Programmierhilfen, Treffen mit Turnieren (geplant), Preisausschreiben

---

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstr. 24, 57610 Altenkirchen
System: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährl.
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips u. Tricks in mtl. Mag, Infoblatt über Club-Aufgaben, Geburtstagsüberraschungen, Jahresalbum u.-Kontaktherstellung

---

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 61389 Schmitten;
Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn;
Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-7020 Linz; Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal;
System: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM
Leistungen: kostenl. Infos zum Club (nur gegen frankierten, adressierten Rückumschlag!), internationaler Informationsaustausch, Clubmag (Infos, Spiele-Tests, Kleinanz., Hot-News, Beschreibungen...), Pool (Infos über mehr als 100 fertige oder geplante Module – auch von 17 Fremdanbietern, Tips, Paßwörter u. Karten zu den Spielen, Mitgliederinfos, Highscore-Liste...), Modul-Verleih, günstige Bezugsmöglichkeiten für alle Module u. Zubehör, Modul-Börse, Kontakte zu anderen LYNX-Spielern (Comlynx-Freunde), gute Kontakte zu ATARI (akt. Infos), Treffen u. Turniere (geplant), Kontakte zu weiteren Ländern u. LYNX-Clubs gesucht!

Name: PC Pharaos
Anschrift: Ralph Führer, Dieselstr. 5, 63071 Offenbach
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 52 DM
Mitglieder: 28
Leistungen: 2mtl. 2 prallgefüllte Disks, Tips&Tricks, Kleinanz., Hotline, kostenl. selbstgeschriebene Rollenspiele, Highscores, reg. Pannenservice, halbjährl. Katalog (Spiele, Progs, CDs, Poster)

Name: Zeta Club
Anschrift: Alexander Fabbian, Carl-Benz-Str. 6 C, 64625 Bensheim
Systeme: C64
Bedingungen: C64 mit 5,25"-Floppy, 5 DM Aufnahme, mtl. 5,50 DM
Mitglieder: ca. 100
Leistungen: mtl. 2 Disks, Clubmag auf Disk, Sammelbestellungen, über 200 PD-Disks z. Selbstkostenpreis

---

Name: Commodore-Computer-Club Goldener Grund e.V.
Anschrift: Wolfgang Rathgeber (Ralf Rudolf), Postfach 1126, 65607 Brechen
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 70 DM
Mitglieder: ca. 60
Leistungen: Tips zu Soft- u. Hardware, vergünstigte Bestellungen, Spieleverleih, PD-Sammlung, Anfängerkurse, Bibliothek mit Amiga-Magazinen, Clubtreffen 2mal wöchtl. im eigenen Clubhaus, Sondertreffen (Clubmeisterschaften, Messebesuche etc.)

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Leistungen: 2mtl. Mag., Rabatte bei Hard- u. Software, Hilfe bei Problemen etc.

Name: Amiga Kreativ Club (AKC), Programmierer Club Amiga (PCA)
Anschrift: AKC + PCA Info, c/o Diethegen Sum, W.-Steinacherstr. 3, 77790 Steinach
Systeme: alle Amigas (vom A4000 bis A500)
Bedingungen: jährl. 65 DM für beide Clubs
Mitglieder: 37
Leistungen: regionale Clubtreffen und PD-Copy-Parties, PD-Pool, jährl. Clubmag., Hotline, eigene PD-Serie, Programmier-Projekte, vergünstigter Einkauf von Hard- und Software, Preisausschreiben, Club-Mailbox (geplant), Kurse für C, Assembler und andere Sprachen, Erfahrungsaustausch zwischen einzelnen Amigos u.s.w., weitere Informationen gegen 2 DM in Briefmarken. Anfragen von Firmen und anderen Clubs zwecks Zusammenarbeit erwünscht!

Name: Software 4000
Anschrift: Hans-Jörg Braun, Diersburgerstr. 32, 77948 Friesenheim
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: 3 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubmag usw., Infos gegen Rückporto

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: mtl. 6 DM (3 DM Post); Österreich 50 öS (Scheine im Umschlag!; 4,20 DM Post)
Mitglieder: 11
Leistungen: Clubcard, 2mtl. Club-mag, Sonderhefte, mtl. Tricksheft, Flohmarkt, Preisausschreiben, Spielehotline, Kleinanzeigen, Moduleverleih,
Hotline, evt. Poster halbjährl., spielbare Demos für PC, Wettbewerbe, Umfragen etc.

Name: Amiga-Computerclub APC&TCP
Anschrift: Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20 Uhr), Mailbox: 08642/1336
System: Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: ca. 400
Leistungen: Mag, PD/Low Cost, Karte, Parties

Name: Amiga Megaworld Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 89420 Höchstädt
Systeme: Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubdisk (Spieletests, Anfängerhilfen, PD-Serien, PD-Pool, Sounds, Demos, Grafiken, Berichte, Wettbewerbe usw.

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstr. 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle Atari STs, Falcon, in Zukunft auch PCs
Bedingungen: keine Beiträge, Programmiererfahrungen
Mitglieder: 20-25 aktive
Leistungen: Club-Programmiermagazin auf Diskette, Programmier-kurse, Tips, Listings, Utilities, Bibliotheken, Kleinanzeigen, Erfahrungsaustausch, Hilfestellungen, gemeinsame Programmprojekte (Infos gegen 1,50 DM Rückporto)

Name: Meininger PC-Fan-Club
Anschrift: R. Pfeifer, Weingartental 12, 98617 Meiningen, Tel.: 03693/2819, Fax: 03693/471196
Systeme: PC
Bedingungen: unterschiedlich
Mitglieder: 15
Leistungen: mtl. Clubmag m. 3 Disks, Soft-/Hardwarehilfen, Kleinanz., Soft-, Zeitschriften-, Buchverleih, (OCR-)Scannservice usw. Info gegen 2 DM in Briefmarken



Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach mega-wahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

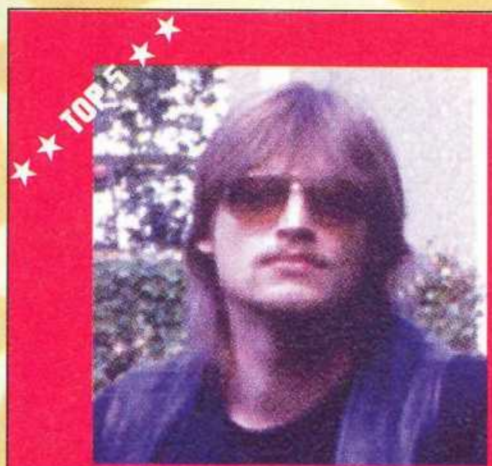
Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!.. ■

sz



▲ Mächtig müder Marcus

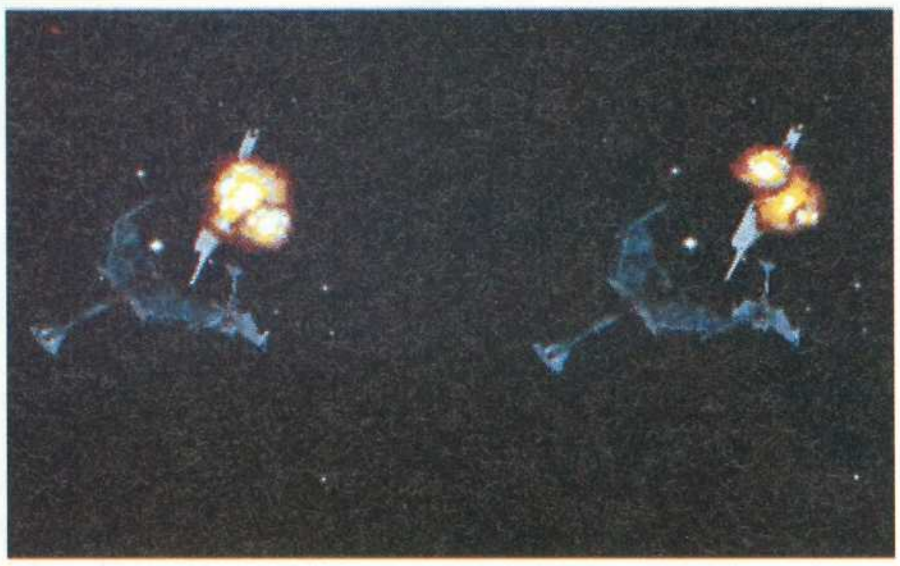
MARCUS' TOP 5

1. Harley Davidson Sporty (Harley Davidson Motor Cycles)
2. Syndicate (PC)
3. Strike Commander (PC)
4. Day of the Tentacle (PC)
5. Jungle Strike (MD)

Efrauzipation

Ich will gerade die Konvertierungen mit einem höchst intelligenten Vorwort beginnen, da kommt Kollegin Verhandlungsbasis (wofür sollte sonst dieses -vb- stehen?) an, wirft mir einen zuckersüßen Blick aus ihren grünen Katzenaugen zu und meint: "Hilfst Du mir bitte eben, die Spiele ins Archiv zu bringen?" Da ich ja gegenüber Minderheiten schon immer tolerant war, folge ich ihrem Ruf, lasse Vorwort Vorwort sein und gehe ihr zur Hand. Da stehen sie nun, sage und schreibe 188 Games, die neu einsortiert werden müssen. Das alles wäre kein Problem, würde nicht der liebe Jürgen die noch liebere Vera ans Telefon rufen und somit den armen Klaus dazu verdammen, die Spiele allein herunterzuschaffen. Nach einer Dreiviertelstunde emsigen Sortierens komme ich zurück ins Büro, wo Vera am PC rumdaddelt (ich glaube, es sind die Lost Vikings) und will natürlich wissen, warum sie nicht mitgeholfen hat. "Oh verzeih, das hatte ich ganz vergessen." Da vergesse ICH mich, sage irgend etwas mit Herd und Schlafzimmer, woraufhin die alte Diskussion über die Gleichberechtigung der Geschlechter einsetzt. Ergebnis: 50 DM in die Chauvi-Kasse, einen Rüffel vom CvD, weil ich mit meinem Text nicht nachkomme, und KEIN Vorwort für die Konvertierungen, die diesmal SO aussehen:

Bis zur nächsten Quotenregelung – Euer Klaus



▲ *Star Trek*

Wieder einmal eröffnet **Interplay** den Reigen der Konvertierungs-News. Und das mit drei sehr guten Nachrichten für alle Amiga-1200-Besitzer. Als erstes wäre da **Star Trek: The 25th Anniversary** zu nennen, das noch in diesem Monat für den Commodore-Rechner herauskommen soll. Gleiches trifft auf **Lord of the Rings II: The Two Towers** sowie auf **Castles II: Siege & Conquest** zu. Wir hier in der Redaktion gehen mal davon aus, daß wir in der nächsten ASM die Games ausführlich vorstellen können.

Veras Lieblingsspiel kommt nun auch auf dem SuperNES zu seinem Recht. Ob Interplays **The Lost Vikings** auf diese Weise noch einen Hitstern kassiert, werden wir Euch baldmöglichst verraten.

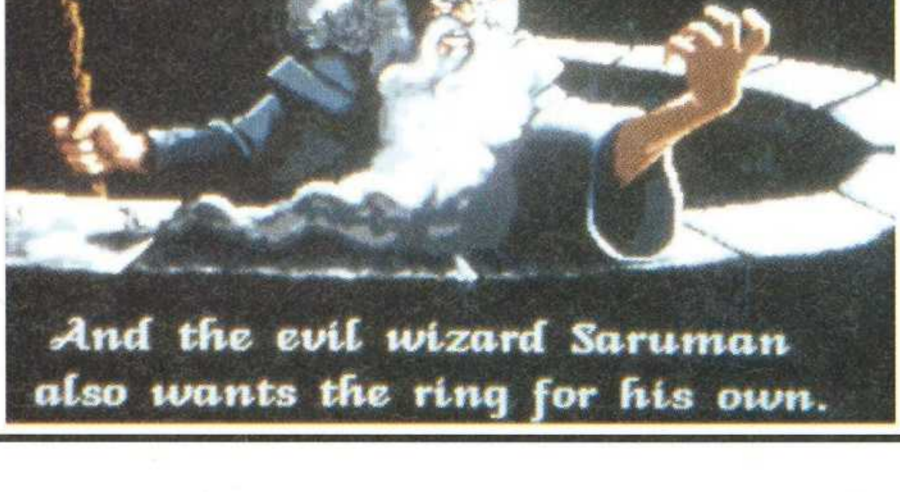
Und noch mal Star Trek, jetzt aber auf Silberscheibe: Wie von Bomico zu erfahren war, hat man es leider nicht geschafft, die Original-Synchronsprecher der Enterprise für die deutsche Version von "Star Trek: The 25th Anniversary" auf CD-ROM zu gewinnen. Macht auch nix, denn der Sound allein macht den Kohl auch nicht fett (nein, das war keine Anspielung auf den Plenarsaal in Bonn). Das Gameplay muß stimmen, und das tut es allem Anschein nach. Mehr dazu in Bälde.

Neues auch aus Deutschland: Während die Fans geballter Action fieberhaft auf die PC-Konvertierung von **Turrican II** warten, hieß es jüngst bei **Rainbow Arts/Softgold**, daß man zuerst **Turrican III** fertigstellte, bevor es mit der Konvertierung weiterging. Konkrete Termine wurden jedoch noch nicht genannt.

Zwei Games wollten wir eigentlich in dieser Ausgabe vorstellen, doch neun Seiten können manchmal auch verdammt wenig sein. So bleibt mir nur als Vorankündigung fürs nächste Mal, daß wir uns **Whale's Voyage** für den PC und **B.O.B.** fürs Mega Drive reinziehen werden. Für ersteres zeichnet **NEO**, für letzteres **Electronic Arts** verantwortlich. Freut Euch also auf die Oktober-ASM. ■

kate

▼ *The Two Towers*



LOTUS
(PC)

Test in: **ASM 1/92** (Amiga), Hardware: **mind. 286, VGA, 640 KB RAM**, empf. VK-Preis: **90 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, England, Muster von: **Hersteller**.

Lange hat's gdauert: vom Amiga erst aufs Mega Drive, dann schließlich doch noch auf den PC. Aber das Warten hat sich gelohnt: Jetzt wird der Arbeitsplatz zur beinharten Rennstrecke. Gib Gummi, alte Bürokiste!

Also das muß man **Gremlin Graphics** ja lassen, die Umsetzung des genialen Rennspiels vom Amiga auf den PC ist gelungen. Irre schnell geht es über die grafisch recht ordentlich gestalteten Kurse. Mehrere Spielvariationen stehen bei **Lotus** zur Auswahl: Allein, zu zweit, gegen die Zeit oder um Plazierungen. Drei Autos, die ausnahmsweise wirklich unterschiedliche Eigenschaften haben, stehen zur Auswahl, wobei der M200 am geeignetsten scheint, da er eine phantastische Straßenlage hat. Interessant ist aber auch der Esprit S4, der bisher noch in keinem Game gefahren werden durfte.



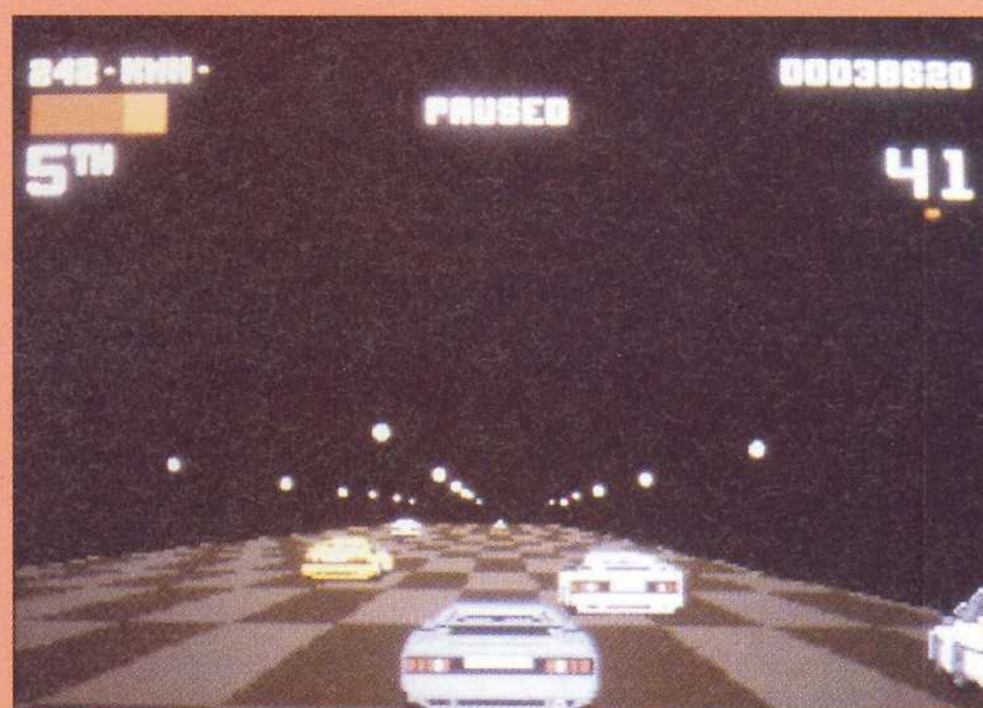
▲ *Rasante Action ohne Kompromisse*

Außergewöhnlich ist der Streckeneditor bei Lotus. Durchs Einstellen verschiedener Parameter (z.B. Kurven, Hügel, oder Hindernisse in Prozent) sind so kinderleicht eben mal drei Billionen ('ne drei mit zwölf Nullen) verschiedene Strecken möglich. Die Szenarien reichen vom Gebirgen, über Wüsten und die Arktis bis hin zu Science Fiction. Wettermäßig spielt sich das ganze in Nebel, Sonnenschein, Regen, Schnee und Sturm ab. Fünf Musikstücke oder Motorsound stehen zur Auswahl, wobei hier eigentlich ein bißchen gepfuscht wurde. Weder die Motorsounds noch die Musik können so richtig überzeugen. Die Steuerung ist frei wählbar: Tastatur, Maus, Joystick oder Free Wheel. Die Menüs sind übersichtlich und erklären sich über die Symbole selbst.

Das Spiel selbst geht zackig über die Bühne, obwohl die 286er-Besitzer ein wenig unter der Ruckelgrafik zu leiden haben; ab 386 aufwärts läuft es aber wie geschmiert. Der Schwierigkeitsgrad reicht von schnarch bis hui. Und spätestens im Experten-Level trennt sich dann die Spreu vom Weizen. Die letzten sechs der fünfzehn Rennen haben es nämlich ganz schön in sich.

Alles in allem ist Lotus ein Game, das etwas länger auf der Festplatte verweilt, weil es atens kaum etwas vom ewig zu geringen Platz benötigt und btens durch die Vielzahl der Strecken zu immer neuen Abenteuern reizt. ■

cus



▲ *Nachts sind alle Lichter an*

Klaus meint:

Ja – das Gremlin-Turboding entlockt dem PC ganz neue Seiten. So etwas ist man sonst nur von Commodores "Freundin" gewohnt. Was hier an Rennspaß auf dem PC rüberkommt, ist schon gewaltig.
Als ich vor einigen Monaten die Nigel-Mansell-PC-Konvertierung sah (Ihr wißt: Dieses Renndemo für 100 DM), dachte ich noch, dieses Genre wird wohl noch lange brauchen, bis es auf diesem Rechner Einzug hält. Weit gefehlt: Lotus ist DIE Rennsimulation schlechthin für alle PC-Besitzer. Amiganer haben immerhin einen dicken Trost: Auch ihre drei Versionen des Pistenspaßes waren ASM-Hits. Also keinen Streit vom Zaun brechen und lieber über selbigen blicken, um den Fahrern Hals- und Beinbruch zu wünschen. ■

kate

Gesamtnote 10

»GUT«

FLASHBACK
(PC)

Hardware: **mind. 286, VGA, 8 MB auf Festplatte**, Test in: **ASM 7/93** (Amiga), empf. VK-Preis: **100 DM**, Hersteller: **Delphine Software/US Gold**, England, Muster von: **Hersteller**.

Ey, habt Ihr genug von Mario und Konsorten? Wollt Ihr Jump'n'Runs, die mehr bringen als nur ödes Talerchen einsammeln? Jau, hier ist der richtige Stoff für Euch. Aber Achtung: Suchtgefahr!



▲ *Die Sucht hat einen Namen: "Flashback"*



▲ *Big Brother is watching you*

Was braucht ein vernünftiges Action-Adventure? Gewalt, Action, Rätsel, gute Grafik, Animationen, einen Helden und Sex. Bis auf letzteres findet Ihr alles in Flashback, das sich bereits auf dem Amiga hervorragend gemacht hat.

Ihr schlüpft in die Rolle von Conrad Hart, eines Agentenanwärters des Büros für Galaktische Untersuchungen (B.G.U.). Bei seiner Arbeit mit einem Molekulardichte-Analysator entdeckt er Ungeheuerliches: Hohe Persönlichkeiten sind gar keine Menschen, sondern Aliens. Klare Sache, die Außerirdischen nehmen Conrad erst mal mit zum Waschtag. Sein Gehirn bekommt einen kleinen Frühjahrsputz. Doch er kann fliehen.

Tätääå, und jetzt kommt der Spieler. Über Plattformen dürft Ihr Euch diverser Aufgaben annehmen, die da wären: Aliens killen, Items sammeln und benutzen, Hilflosen helfen, Aufträge erfüllen, Geld verdienen und, und, und...

Also ordentlich was zu tun für unseren Helden, der schnell mal am Abzug seiner Automatik spielt. Für den Spieler gibt es dafür Animationen vom Feinsten. Wenn Conrad mit einer Rolle in den nächsten Screen hüpft und ein paar Ogres löchert, könnte man schon auf den Vergleich mit James-Bond-Filmen kommen. Damit die Geschichte auch einen Sinn macht, wurden kleine Filmsequenzen in Polygon-Grafik eingebaut.

Die Levels sind durch Paßwörter einzeln anwählbar. In späteren Levels gibt es außerdem Savepoints, von denen aus man bei einem vorzeitigen Ableben von Hart wieder starten kann. Die Sounds sind ähnlich gelungen wie das Game und lassen keinen faden Beigeschmack, wie das bei zahlreichen anderen Games der Fall ist. Die Steuerung ist einigermaßen kompliziert, aber bietet bisher nicht dagewesene Möglichkeiten.

Letztendlich ist auch für die PC-Version ein Hitstern mit fabelhaften Noten fällig. Kaufen, spielen, und das Universum wird unwichtig. ■

cus



▲ *Eine Welt voller Gefahren*

Gesamtnote	10
»GUT«	

ASTERIX (SNES)

Test in: **ASM 7/93** (GameBoy), empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Laguna**, 65451 Kelsterbach.

Wir befinden uns im Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten...



▲ *Gib Römern keine Chance!*



▲ *Braves Hundchen ...*

Das wohlbekannte kleine gallische Dorf liegt friedlich im Schutze des großen aremodingenskirchen (is'n bißchen schwer) Waldes mit den ganz vielen Wildschweinen. Unsere gallischen Helden genießen die warme Herbstsonne und harren der Dinge, die da kommen sollen. Wer hier wohl gemeint ist? Na klaro, keine Frage: Asterix und Obelix, ihres Zeichens die bekanntesten Gallier neben Napoleon (nein, das hochprozentige Getränk ist auch diesmal nicht gemeint).

Das sonst so unschlagbare Gespann ist leider auseinandergerissen worden. Da haben es doch tatsächlich die spinnerten Römer geschafft, den guten Obelix zu entführen. Klarer Fall für unseren gallischen Kommissar Asterix. Er macht sich auf, um seinem Partner die bitter nötig gewordene Hilfe zu geben. Versehen mit dem Notwendigsten geht's auf die gefahrvolle Reise. Fünf Levels warten auf den kleinen Gallier und darauf, bewältigt zu werden.

Eigentlich beginnt's ganz harmlos – in bewährter Hau-drauf-und-weg-Manier werden die Römer nach bester gallischer Schlagkunst verdroschen und fleißig Helme eingesammelt. Doch sind nicht nur die Römer Asterix wenig wohlgesonnen – nein, es scheint, als hätten sich alle gegen ihn verschworen. Wo er auch hinblickt – überall Feinde, die mittels sachtem Schwinger in den blauen Himmel befördert werden wollen.

Durch insgesamt 5 Welten mit jeweils 6 Levels muß sich Asterix im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus hindurchkämpfen. Wie sich's für ein grundsolides Jump'n'Run gehört, gibt's reichlich Geheimgänge zu entdecken und diverse Gegenstände, wie die beliebten Sesterzen oder andere Extras, zu ergattern. Nach Robert Lemkes Devise "Welches Schweinderl hätten's denn gerne?" haut Asterix auch schon mal ein Wildschwein aus den Klamotten, pardon, aus der Schwarte und peppt so sein vielleicht angekratztes Spielerleben wieder auf.

Zerlegt er sich ein Wildschwein fein, so wird's die nächste Mahlzeit sein

Die Schwierigkeitsstufen ist wählbar; auch in der höchsten Stufe läßt sich das Spiel relativ leicht bewältigen. Die Spielmotivation könnte jedoch ein wenig darunter leiden. Wie viele Continues Asterix bekommt, hängt von seiner Sammelleidenschaft und Euren guten Augen ab, denn manche der Sammelobjekte sind etwas versteckt.

Der Sound ist nicht gerade berauschend – mit Wehmut denke ich an die verfilmten Asterix-Versionen zurück. Die FX können sich schon eher hören lassen, denn mit mächtigem Krawumm haut's die Römer aus den Schuhen. Ansonsten hinkt die SNES-Variante doch schon hinter der GameBoy-Version her. Zieht man die positiven und negativen Aspekte zusammen, ergibt sich aber dennoch eine gute Wertung

vb



◀ *Wir testen die Flugeigenschaften römischer Legionäre*

Gesamtnote 10

»GUT«

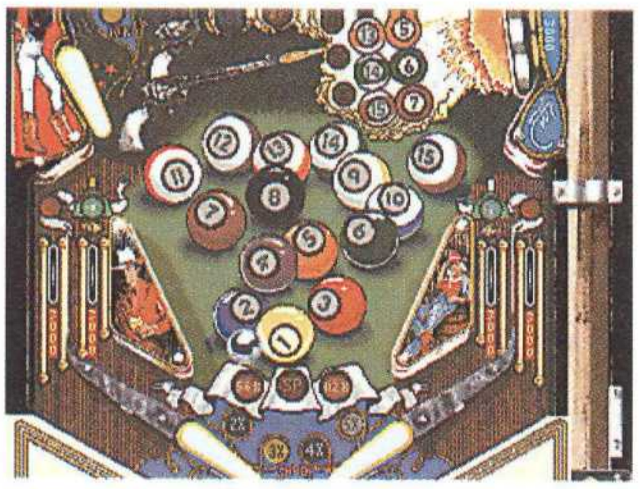
Ich geb' mir die Kugel

EIGHT BALL DELUXE (PC)

Hardware: **mind. 640 KB RAM, VGA, Soundkarte**, Test in: **ASM 9/93** (Mac), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Amtex**, Kanada, Muster von: **Hersteller**.

Die Durststrecke in Sachen "Flippern auf dem PC" hat ein Ende: Gleich zwei Konvertierungen zogen uns in ihren Bann. Zunächst Eight Ball Deluxe: Der Flipper spielt sich wie das Original aus der Spielhalle, auch die Geräuschkulisse sorgt für Flipperfeeling. Spieler können über Voreinstellungen nicht nur das Audio-Device, sondern auch die Spielstärke beeinflussen. Im Setup läßt sich der Neigungswinkel des Flippers einstellen; je größer der Winkel, desto schneller die Kugel. Für die Bumper läßt sich die Spannung erhöhen, die Kugel prallt dementsprechend stärker ab. Der Sound ist gut, die Original-Sounds des Geräts wurden übernommen.

Jetzt zur Kritik: Kugel und Automat sind zwar grafisch okay, durch die Farbwahl verwischen jedoch die Elemente, und die Kugel wird zu einem nicht mehr steuerbaren Schemen. Höchst unschön ist das ständige Plumpsen ins Seitenaus, das man aus besagtem Grund nicht einmal durch "Tilten" verhindern kann.



Klaus meint:

Seufz...: Schön waren die Zeiten in der Spielhalle, aber das hier? Kein Vergleich!

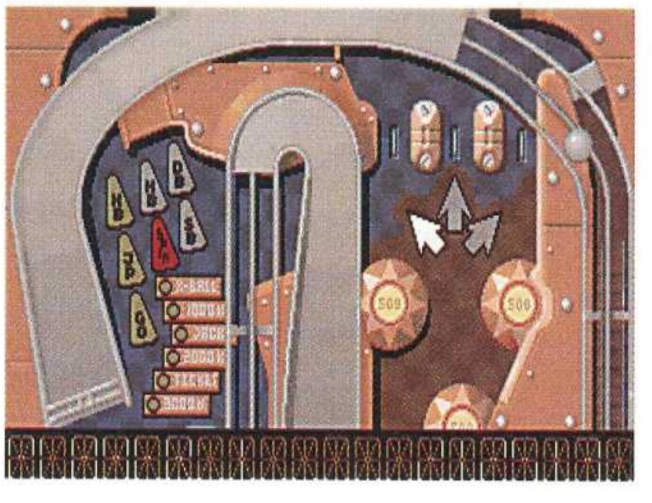
Gesamtnote 7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PINBALL DREAMS (PC)

Hardware: **mind. 386/33, VGA, Soundkarte**, Test in: **ASM 4/92** (Amiga), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nummer zwei ist das langerwartete Pinball Dreams. Wie bei der Amiga-Version stehen insgesamt vier unterschiedliche Flipper zur Verfügung, die über die Funktionstasten 1 eins bis 4 in einem Menübild ausgewählt werden. Angebotsmäßig stehen ein Space-, ein Western-, ein Musicbox- und ein Grusel-Flipper zur Verfügung, von denen die letzten drei wohl die besseren sind. Die Kugel wird mit der <Alt>-Taste "geschossen", mit den <Shift>-Tasten bedient man zwei Flipper. Soweit zum Aufbau.



Auswählen darf man zu Anfang auch die Sound-Ausgabe: Die reicht von absoluter Stille über den PC-Quieker, über AdLib- bis zu verschiedenen SoundBlaster-Ausgaben. Was dann aus den Lautsprechern dröhnt, ist der Original-Amiga-Sound, noch mal digitalisiert und über die Karte oder den Lautsprecher ausgegeben. Nicht ganz originell, denn die Sounds hören sich so nicht gerade berauschend an – eher berauscht.

Aber wer nicht mindestens einen 486er mit 50 MHz oder mehr hat, wird sein blaues Wunder erleben. Klaus erzählt Euch das gleich noch. Läßt man auf "kleineren" Rechner den Sound weg oder besitzt man einen voll gepowerten 486, macht Pinball Dreams eine sehr gute Figur. Die Grafik und die Animation der Kugel lassen den Flipper sehr realitätsnah erscheinen. Die Adaption eines derart schwierig zu gestaltenden Spiels ist sehr gut gelungen. Verglichen mit Eight Ball Deluxe schneidet Pinball Dreams deutlich besser ab. ■

jb

KLaus meint:

Wie sagten die Jungs von 21st Century noch so schön: Pinball Dreams werde auf allen PCs lauffähig sein, und um dies zu gewährleisten, dauere die Umsetzung länger als geplant. Und tatsächlich: Es läuft sogar auf einem 386er mit 25 bzw. 33 MHz (einen XT hatten wir leider nicht zur Hand), aber nur, wenn man auf den Sound verzichtet. Andernfalls rollt (besser: ruckelt) die Kugel im Zeitlupentempo über das Spielfeld, wird zwischendurch mal wieder schneller, um dann erneut fast einzuschlafen oder rettungslos ins Aus zu verschwinden.

Sobald der Ton aber aus ist (oder man das furchtbare Gepiepse aus dem internen Lautsprecher in Kauf nimmt), läuft das Teil, wie es soll. Und das kann einfach nicht Sinn der Sache sein. Übrigens: Wir hatten drei Versionen, und alle wiesen dieses Manko auf.

Total idiotisch ist, daß man von der Originaldiskette aus nur dreimal auf Hard Disk installieren kann, dann ist sie unbrauchbar (die Diskette, grins), und Ihr dürft sie zwecks Umtauschs einschicken. Hier werden ehrliche Käufer angesch... – Macht also auf alle Fälle eine Kopie von dem Teil, bevor Ihr installiert. Übrigens folgt später eh noch eine Handbuchabfrage, wozu also diese Mühe? Insgesamt ein "Gut" für schnelle Rechner, sonst siehe unten.

Gesamtnote (33/50 MHz) 5/10

»MANGELHAFT/GUT«

JAMES POND'S CRAZY SPORTS (SNES)

Test in: **ASM 11/92** (Amiga), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sales Curve Ltd.**, England, Muster von: **Hersteller**.

James Pond, der sympathische Goldfisch-Geheimagent schwimmt in einer völlig neuen Rolle. Ist der glitschige Spion sonst in Jump'n'Runs hinter Bösewichtern her, so kann der Spieler nun herausfinden, was ein Gräten-007 in seiner Freizeit treibt. Was auf anderen Systemen *The Aquatic Games* hieß, entpuppt sich auch unter dem neuen Titel als gelungene Parodie auf das Sportspielgenre. In insgesamt zehn Disziplinen müssen sich der fischige Agent und seine wasserbewohnenden Freunde austoben.

Da gibt es zum Beispiel solche Events wie 100-Meter-Plantschlauf, Heuler bewachen oder Tiefseeschwamm-Kunstspringen. Klar, daß es mit dem Ernst nicht so weit her ist. Was zunächst wie ein Kinderspiel aussieht, entpuppt sich bei zunehmender Spielstufe als echter Teaser. Wohl dem, der ein Autofeuer an seinem Joypad besitzt (so läßt sich auch der 100-m-Lauf sehr bequem schaffen). Ob nun hektisch Fische gefüttert oder Muscheln geflippt werden sollen – bei der gemeinsamen Jagd nach Goldmedaillen (mit ein paar Freunden zusammen) bleibt kein Auge trocken.

Die Umsetzung vom Amiga ist ausgezeichnet gelungen, was allerdings auch niemanden sonderlich verblüffen sollte. Grafik, Sound und Schwierigkeit machen das mutmaßliche Kinder-Modul auch für "erwachsene" Spieler interessant. ■

tom



Klaus meint:

Warum das Kind einen neuen Namen bekommen hat, bleibt wohl ein Geheimnis, denn vom Spielablauf her hat sich nicht das Geringste geändert. Sehr gut gefällt die optische Präsentation. Was mir nicht so zusagt, ist die systembedingte Steuerung mit dem Joypad, das z.B. einen Sieg beim Wettlauf nur unter schwerster "fingerlicher" Belastung möglich macht (bei anderen Disziplinen hilft Dauerfeuer).

Ansonsten gibt es nichts auszusetzen – James Pond macht auch auf dem SNES einen Riesenspaß und ist uneingeschränkt zu empfehlen, auch wenn es kein Hit ist.

Gesamtnote 9

»GUT«

TRODDLERS (SNES)



Test in: **ASM 1/93** (Amiga), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sales Curve Ltd.**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nein, diese Deppen! Jetzt rennen die Troddlers auch auf dem SNES geradewegs in den drohenden Untergang. Kleine braune Männlein tapern über den Bildschirm, rennen in Fallen und klettern Wände hoch. Kommt Euch bekannt vor? Nein, ein Lemming ist im Vergleich zu einem Troddler geradezu eine Intelligenzbestie. Troddlers sind nur doof.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Anführers der Trottelschar. Ziel des Spiels ist es zunächst einmal, alle Troddlers bis zum Ausgang des Levels zu geleiten. Wo Lemminge selbst Hand anlegen, um Hindernisse zu sprengen oder zu umgraben, verläßt sich der Troddler blind auf die Hilfe des vielbeschäftigten Anführers. Dieser hat alle Hände voll zu tun, um den unbeholfenen Gesellen durch Bewegen von Steinblöcken einen Weg zu bahnen. Dabei muß man natürlich darauf achten, daß man keinen Steinblock auf einen der eigenen Schützlinge stellt, sonst ist der nämlich ziemlich platt. Eine bei Troddlern als "natürlich" bezeichnete Todesart!



▲ *Nichts ist so dödelig wie ein Troddler*

Feinde haben die Deppen, wohin sie nur rennen – ob es sich dabei um Killervögel, Flammenwerfer oder Fleischwölfe handelt, die Troddler marschieren mit wachsender Begeisterung in jede Falle. Außer der Aufgabe, die kleinen Idioten zu beschützen, gibt es für Euch noch diverse Gimmicks (wie Diamanten) einzusammeln usw. Braucht man zwar nicht, jagt aber den Score in die Höhe.

In späteren Levels kommen dann noch Zombie-Troddlers dazu, die die eigene Mannschaft dezimieren und gezielt ausgeschaltet werden müssen. Außerdem tickt ein gnadenloses Zeitlimit und sorgt für gesteigerte Hektik. Richtig Spaß macht das Ganze jedoch erst im Zweispieler-Modus, wo zwei Troddlerheere – von zwei Anführern gesteuert – versuchen, die Levels zu bestehen. Grafik- und soundmäßig wird das SNES nicht gerade überfordert, und so läuft alles ruckel- und störungsfrei, was man bei diesem hektischen Geschicklichkeitsspiel nur gutheißen kann. ■

tom

Gesamtnote 10

»GUT«

Fröhliche Unfallfahrt



Hier kennt sie noch kaum jemand, in den USA sozusagen jedes Kind: Die "Incredible Crash Dummies" sind eigentlich Testpuppen. Als Cartoon-Helden in Tageszeitungen sollten sie für Sicherheit werben – und boten dabei doch ganz unschuldig den Spaß am großen Krawumm. Seit einiger Zeit sind sie nun auch die Stars einer beliebten Kinder-Zeichentrickserie im Fernsehen, man bekommt sie als Crash-Spielzeug und... – natürlich scheppern und krachen sie auch durch verschiedene Videospiele.

Als ich sie auf der Spielwarenmesse das erste Mal sah, wurde mir etwas anders: Die "Incredible Crash Dummies" stellen so etwas wie den Alptraum eines Autofahrers dar. Knallt man den Dummy gegen ein Hindernis, fliegt er auseinander, und die Körperteile rollen lustig über den Boden. Das "Crash-Taxi" mit Knautschzone erlaubt es, den großen Aufprall schadlos zu simulieren. Und das Abenteuer kommt nicht zu kurz: Es gibt ja den bösen Junkman, der aus geklauten Crash-Dummy-Teilen und Autoschrott die Armee seiner gefürchteten "Junkbots" baut. Ihn zu bekämpfen, haben sich die Dummies in ihrem "Crash-Test-Center" zur edlen Aufgabe gemacht.



Die US-Firma Tyco, die die ungewöhnlichen Spielzeuge in Fernost herstellen läßt, hat in Nürnberg eine deutsche Niederlassung. Von dort aus kommen Slick, Spin, Bull, Junkman, das Crash-Motorrad und all die anderen skurrilen Dinge der Crash-Dummy-Welt auch in die deutschen Spielwarenläden.

Wer macht nicht gern mal Sachen kaputt? Und wenn man das Zeug hinterher durch bloßes Zusammenstecken und Einklicken wieder hinkriegt, umso besser. Jetzt habe ich mit den Dingern eigentlich bloß noch ein Problem: Wie kriege ich meinen Vierjährigen wieder davon weg? Ich will nämlich auch mal die Harley crashen lassen... (Hoffentlich hat Marcus das nicht gehört!) ■

sz

An die Konsole!

Die "Crash Dummies" für den Game Boy hatten wir bereits in der 6/93 abgehandelt. Dieses Game – so glaubten wir – ist nun auch für das NES und somit in Farbe zu haben.



▲ *Der Fahrer lernt fliegen, der Beiwagen löst sich in Wohlgefallen auf*

Ging es auf dem Game-Boy noch um Balkone, Autos und Ski usw., so startet die NES-Version vorbildgetreu im Crash-Test-Center. Hier sammelt Ihr Boni auf und besiegt am Schluß das Abwassermonster, um Euch dann im Zirkus wiederzufinden. Keine Spur von Balkons. Nein, der Titel stimmt... ich mach' es kurz: Es ist ein ganz anderer Spielverlauf als auf dem Game Boy. Des Rätsels Lösung: Das in der 6'93 getestete Spiel gibt es für Game Boy, Game Gear und Master System, das NES-Teil ist was ganz anderes, wird aber auch noch für GameBoy und SNES erscheinen – man munkelt sogar von einer Amiga-Umsetzung. Die Covers gleichen einander zwar wie ein Ei dem anderen, die NES-Jump'n'Run-Version zeichnet sich bloß durch den verschämten Zusatz "The Incredible Crash Dummies" aus.

Auf dem NES sehen die Dummies etwas dröge aus, was nicht etwa bloß der 8-Bit-Grafik zuzuschreiben ist. Gleiches gilt auch für die Hintergrundgrafik, die ruhig etwas detailreicher sein könnte. Und der Sound... na ja, es gibt Musik und ein paar FX, ohne daß das Ganze sonderlich gut wirkt. Der Spielablauf ist auf das übliche Bonus-Heb-Auf und Hüpf-Auf-Plattform beschränkt, Gegner lassen sich mit einer Pistole kurzzeitig lahmlegen, und im Zirkus darf dann auch noch ein akrobatischer Akt vollführt werden. Vom Schwierigkeitsgrad her liegt das NES-Spiel wesentlich höher als das seinerzeit getestete Game-Boy-Modul.

Auf dem Game Gear bieten die stürzenden Stunt-Dummies, wie wir sie vom Game Boy kennen, in Sachen Grafik und Sound wenig Höhepunkte, aber auch keine hochdramatischen Schwachstellen. Die ernstzunehmende Schwierigkeitsstufe beginnt erst in Level 3: Die ersten beiden Levels (Balkon, Autohindernisfahrt) sind bereits im ersten Anlauf geschafft, der dritte aber – die Skiabfahrt – hat es in sich. Jede Baumberührung kostet ein Leben, und die fünf, die man hat, sind rutsch-futsch weg. Natürlich darf man nicht dort weitermachen, wo man kaputtging, sondern von ganz vorne und ich habe NICHT im Easy Modus gespielt. Mit der Zeit wird das etwas schnarchig, aber ich bin ja nun auch schon ein paar Tage aus der Grundschule raus und habe sogar die Baumschule längst absolviert - na ja lassen wir das.



▲ *Jump'n'Run auf dem NES*



▲ *Stunts auf dem Game Gear*

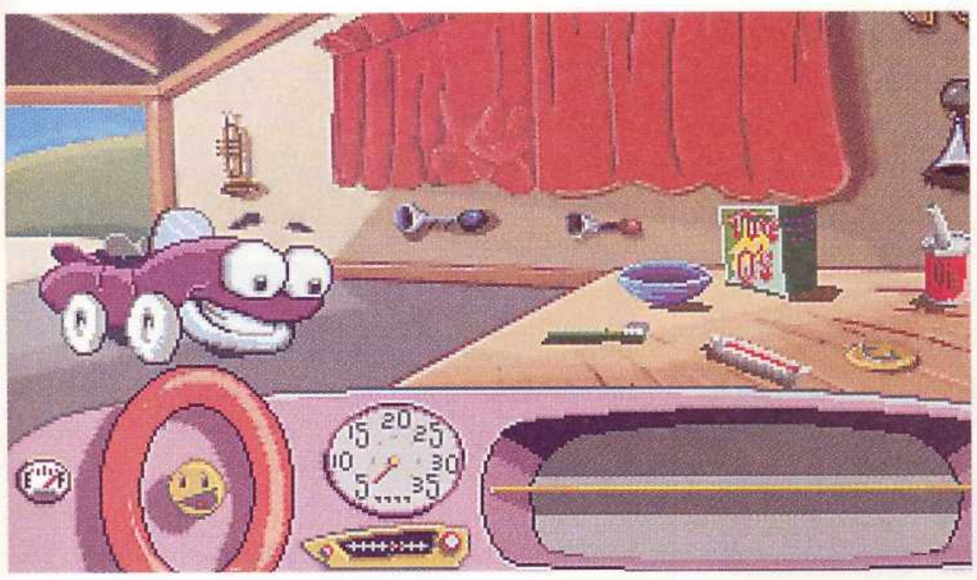
Ob man sich die je nach Version zwischen 70 und 100 DM schwankenden Module, die allesamt von Acclaim (81675 München) entwickelt wurden, zulegen mag oder nicht, ist wirklich totale Geschmackssache. Originell und zum Teil auch ganz witzig sind sie ja, die Dummy-Games. Auf dem Weg zum Kult befinden sich zumindest die Helden. ■

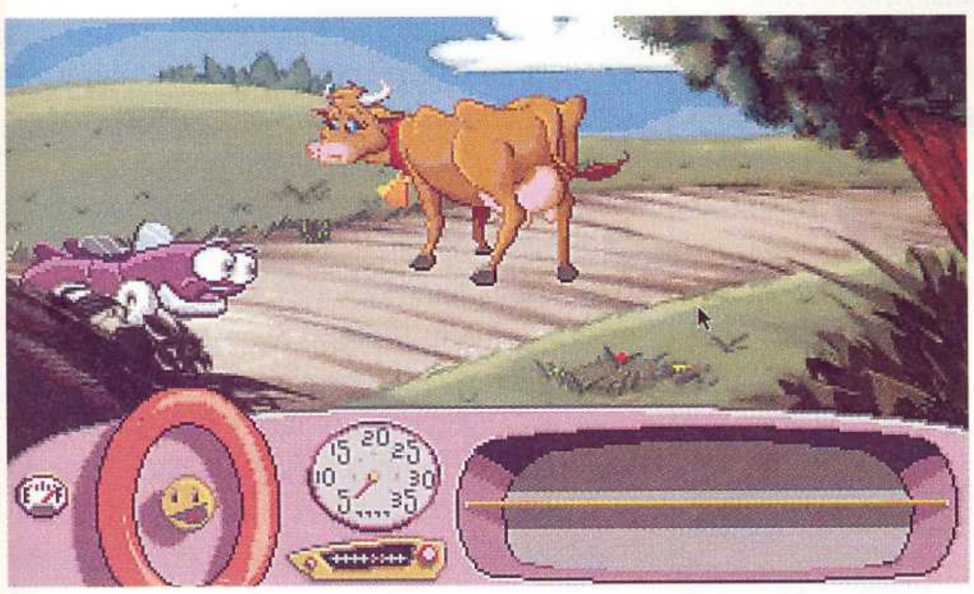
kate

Putt-Putt Joins the Parade (MAC)

Test in: **ASM 5/93** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Humongous Entertainment**, USA, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover

Alle Kinder freuen sich, Putt-Putt, der sympathische Kleinwagen, hat den Macintosh zum Spielplatz auserkoren. Wie bereits von der PC Version her bekannt, möchte das kleine Auto gerne bei einer großen Parade mitfahren, muß dazu jedoch erst einmal die Teilnahmebedingungen erfüllen. Eine Wagenwäsche und Lackpflege sind dringend nötig, und außerdem müssen ein Ballon und ein Haustier mitgebracht werden.





So etwas kostet Geld, und das hat man als minderjähriger Kleinwagen nicht so einfach im Handschuhfach liegen. Also gilt es, zunächst einmal Geld zu verdienen, indem Pakete ausgeliefert werden. Auch hier gibt es viele Hindernisse, wenn z.B. Kühe Straße blockieren. Weiß Putt-Putt weder ein noch aus, kann es sich Tips beim alten, erfahrenen Feuerwehrwagen holen.

Die Umsetzung auf den Mac erfolgte 1:1 und bietet kaum Anlaß zu Klagen. Einzig und allein die immer noch durchgängig englische Benutzerführung und Sprachausgabe stimmen ein wenig traurig. ■

tom

Gesamtnote 10

»GUT«

Global Gladiators (Amiga)

Test in: **ASM 8/93** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.



Die McDonalds-Werbung hat auch den Weg zum Amiga gefunden. Die Umsetzung ist sauber gelungen, inklusive Scrolling, Handling und Sound. Alles bestens, nur auf Platte läßt sich das Spiel nicht installieren. Zum Ausgleich dafür läuft es aber auch unter Kickstart 2.x. ■

Gesamtnote 9

»GUT«

Sensible Soccer 92/93 (PC)

Test in: **ASM 1/93** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sensible Software**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Hm, wieder mal ein Game, daß keinen Superrechner voraussetzt. Um was geht's? Fußball! Und das vom Feinsten – was auf dem Amiga schon gut war, kann auf dem PC auch nicht schlecht sein (*...jetzt kommen bestimmt wieder Tausende von Briefen ans Feedback!*). Zig Einstellmöglichkeiten (Farbe der Trikots usw.), detailreiche und schnelle Grafik, super Sound vom SoundBlaster, aber nerviges Gedudel von der AdLib und gute Steuerung mit der Tastatur! Mit meinen Joysticks klappte es nicht so doll: Der digitale streikte, der analoge war zu schwammig. Der Zweispielermodus war somit für mich passé, er muß nämlich mit mindestens einem Joy gespielt werden. Schade eigentlich. Aber trotzdem: Motivations-Rekord! ■



Boris Theodoroff

Gesamtnote 10

»EIN ESCHD GUDES DEIL«

WORLDS OF LEGEND (Amiga)

Test in: **ASM 10/93** (PC), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Die Amiga-Version von Worlds of Legend unterscheidet sich bis auf den Sound kaum von der PC-Version. Der hört sich auf dem Amiga einfach besser an. Unterschiede in der Grafik gibt es keine. Das Spiel ist nicht auf Harddisk installierbar. Warum das so ist, weiß der Entwickler allein. Schade eigentlich. ■

tmb

Gesamtnote 9
»GUT«



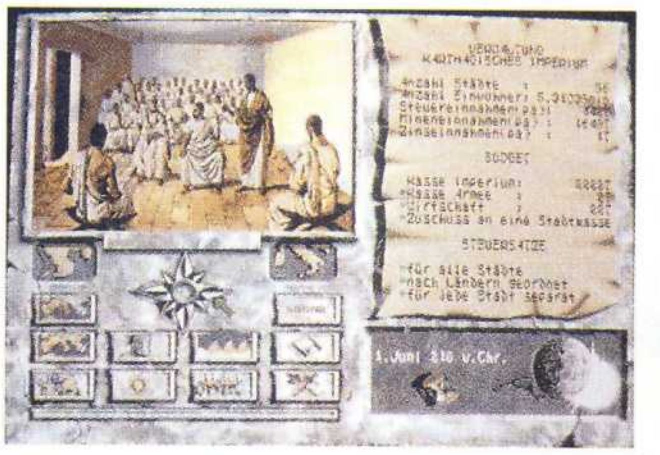
HANNIBAL (Amiga 1MB)

Test in: **ASM 4/93** (PC), VK-Preis: **ca. 119 DM**, Hersteller: **Starbyte**, 44793 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Auf dem Amiga wirkt **Hannibal** erstaunlicherweise übersichtlicher als auf dem PC – möglicherweise durch weniger Farben. Dafür hat es das Harddisk-Installationsprogramm in sich: Die Fonts wurden nicht korrekt installiert und mußten von Hand korrigiert werden. An der Geschwindigkeit wollen wir ja nicht herummaulen, aber dieses Game eignet sich wirklich nur für beschleunigte Amigas. ■

Heike Albrecht/tmb

Gesamtnote 8
»ZUFRIEDENSTELLEND«

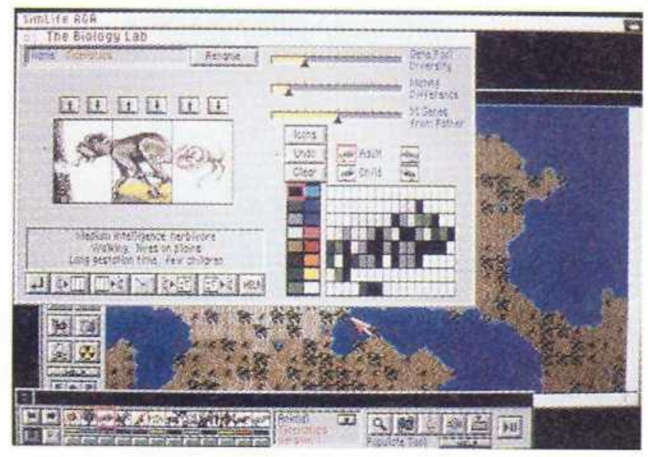


SIM LIFE (Amiga 1200)

Test in: **ASM 12/92** (Mac), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Commodore sei Dank. Warum? Weil es inzwischen Amiga-Computer wie den A1200 und den A4000 gibt, auf denen Spiele wie Sim Life genauso dargestellt werden können wie auf einem PC mit SVGA-Karte.

Sim Life ist dieses intelligente Experimentier-Genlabor, in dem man sich Kreaturen zusammenmixen und diese in eine entsprechende Umwelt aussetzen kann, ohne daß auch nur ein einziges Kaninchen sein Hasenherz im Dienste der Wissenschaft verliert. Wie schon bei den älteren Versionen



wird alles per Maus gesteuert, die einzelnen "Mischungen" können in Tests "ausprobiert" werden.

Das Spiel wurde sehr gut auf den A1200 umgesetzt (eigentlich auch A4000, denn auch auf dem lief es ohne Probleme), grafisch und von der Auflösung her wurden kräftig die System-Ressourcen genutzt.

Vier Disketten müssen auf die Festplatte entpackt werden, dort benötigt das Spiel dann ca. 3 MByte. Das Zubehör kann sich auch sehen lassen und ist auch ab sofort in deutscher Sprache erhältlich: ein ausführliches, dickes Handbuch, ein Quickstart – und ein "Laborbuch", in dem Jungforscher akribisch ihre Pleiten, ihr Pech, ihre Pannen, aber auch ihre Erfolge dokumentieren können.

Alles in allem ist die Umsetzung allen 1200er-Besitzern wärmstens zu empfehlen. ■

jb

Gesamtnote 11
»SEHR GUT«

The Ancient Art of War in the Skies (Amiga)

Test in: **ASM 1/93** (PC), VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Miccroprose**, 82319 Starnberg.

"Der Erste Weltkrieg hat noch nie soviel Spaß gemacht." – Wer solchen Worten, die original so auf der Verpackung des oben genannten Spieles stehen, nicht mehr zu entgegnen hat als beifälliges Grunzen, dem kann schnell geholfen werden: Er darf "The Ancient Art of War" jetzt auch auf dem Amiga spielen. Microprose hat sich drangesetzt und den ASM-Hit aus der 1/93 (Wir bewerten Spiele, keine Gefühle!) auf sämtlichen Commo-Amigas lauffähig gemacht. Man sollte allerdings über eine Festplatte sowie ausreichend RAM verfügen.

Das Spiel gibt sich – wegen der Kompatibilität zu den älteren Modellen – etwas farbloser und teilweise (auf den 68000ern) etwas weniger fließend, dem Gameplay schadet das allerdings wenig bis kaum.

Wer solche Spiele liebt, kann sich mit "The Ancient Art of War" wohlfühlen, rein von der Bewertung her bekommt das Teil auch auf dem Amiga seine guten Noten. Über die obige Bemerkung kann sich jeder selbst ein Bild machen. ■

jb

Gesamtnote 11
»SEHR GUT«



Mega Drive unplugged

SEGA MEGA DRIVE GAME POWER

Autoren: **Rainer Babiel, Ulrich Krockenberger**, VK-Preis: **24,80 DM**, Verlag: **Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf**, ISBN: **3-8155-6508-1**.



Was für die PCs die Rollenspiele und Adventures, sind für die Konsolen die Actionspiele – nämlich das Salz in der Suppe.

Actionspiele für das Mega Drive sind in dem Werk von Rainer Babiel und Ulrich Krockenberger prägnant und kurz zusammengefaßt worden. Das Autorengespann liefert insgesamt 18 Spielelösungen bzw. Spielstrategien und dazu noch eine (leicht veraltete) Spieleübersicht für das Mega Drive nebst Genreeinteilung.

Alphabetisch geordnet, reicht die Palette von Hüpfspielen wie *Castle of Illusion* über Fahrsimulatoren à la *Out Run* bis hin zu den knallharten Actionabenteuern eines *Shadow Dancer*. Jeder Text besteht dabei aus einer kurzen Inhaltsangabe, ein paar allgemeinen und ein paar besonderen Tips sowie einer kompletten Benotung der Spielqualität. Simple, gut angeordnete Icons helfen dabei, den gewünschten Abschnitt schnell zu finden. Somit taugt das Buch gleichermaßen als Kauf- und Lösungshilfe. Mit leichten Abstrichen: Der Umfang hätte ruhig großzügiger bemessen, die Spiele hätten aktueller sein können. Oder wäre es etwa nicht logisch gewesen, statt dem alten *Sonic* gleich dem Nachfolger *Sonic 2* ein paar Seiten zu gönnen? ■

msu

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Der Sim des Lebens

DAS MAXIS BUCH

Autoren: **Markus & Michael Altenhövel**, VK-Preis: **39,80 DM**, Verlag: **Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf**, ISBN: **3-8155-6510-3**.



Die Erfolgsstory des Spieleproduzenten Maxis ist eine ganz lange: Was mit Sim City begann, wurde zum Serienhit einer ganzen Strategiereihe mit dem magischen "Sim" im Titel – Stoff genug für ein ganzes Buch.

Bis zur Besprechung der einzelnen Spiele läßt sich das Autorengespann des **Maxis Buchs** ein paar Seiten Zeit. Vorher gibt es noch einen ausführlichen Hintergrundbericht über die Geschichte und die Arbeit von Maxis, dazu Interviews mit den beiden Chefs und dem Entwickler von *Sim Life*.

Zur Sache geht's dann ab Seite 19: Sechs Maxis-Titel werden auf epischen 225 Seiten ausgewalzt, fein säuberlich nach der Chronologie ihres Erscheinens geordnet.

Den Anfang macht *Sim City* nebst Zusatzprogrammen, danach folgen *Sim Life, Sim Earth, Sim Ant* und schließlich noch *Robo Sport* und *A-Train*.

Zu jedem dieser Programme wird eine umfangreiche Spielanleitung geliefert, versehen mit weiteren Tips und Lösungsstrategien. Doch wo bleibt der Nutzwert? Im Grunde besteht das Buch nur aus einer Kompilation von Anleitungen, und das zu ganzen sechs Spielen. Und der besondere Gimmick des Buches, die Demo-Diskette zu Sim Life und Sim Earth, wäre höchstens vor zwei Jahren noch einen Freudenschrei wert gewesen. ■

msu

»MANGELHAFT«

Schweißfrei

DAS SPORT-SPIELE-BUCH

Autoren: **Matthias Bülow, Michael Ortlepp, Rainer Osenberg, Carsten Borgmeier**, VK-Preis: **39,80 DM**, Verlag: **Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf**, ISBN: 3-8155-**6508-1**

Nichts ist schöner als Sport am Rechner: Außer den Handflächen wird so schnell nichts feucht, und Spaß macht's trotzdem.

Der Spaß an Sportspielen wird in der Regel größer, wenn ein kleines Helferlein zur Seite steht, das mit ein paar Tips aufwarten kann. Dieses Helferlein kommt als 280seitiges Paperback daher und enthält neben einer Demo-Disk (*Eishockey Manager* und *Formula One*) noch 30 Spielbeschreibungen, aufgeteilt in elf verschiedene Rubriken, sprich Sportarten. Neben Quantität zählt jedoch Qualität. Und die ist reichlich vertreten: Kurze Beschreibungen der Spielfunktionen führen in das jeweilige Programm ein, danach folgen fundierte, detailreiche Strategien für kommende Rekordjagden. Man merkt dem Autorenquartett an, daß sie die Spiele nächtelang ausgereizt haben und reichlich Wissen vermitteln können. Selbst alte Hasen, sei es bei *Links386 pro* oder *EA Hockey '93*, können noch was dazulernen. Und neben vielen Klassikern kommen auch topaktuelle Hits nicht zu kurz – empfehlenswert! ■

msu

»GUT«

HAND & KOPF



Was es im Bereich der Computer- und Videospiele noch nicht gibt (vielleicht bald?), das hat bei den "Tabletops" schon gute Tradition: Jedes Jahr versammelt sich eine Jury aus berufenen Fachleuten, um das "Spiel des Jahres" zu küren. Dieses Urteil ist weithin anerkannt, und Millionen von Spielefreunden orientieren ihre Kaufentscheidung mehr oder weniger stark daran. Für den Hersteller eines solchermaßen geehrten Spiels bricht mit der Prämierung ein fettes, goldenes Jahr an...

Die Würfel sind gefallen!

BLUFF

von: **Richard Borg**, für: **2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren**, VK-Preis: **ca. 40 DM**, Hersteller: **F.X. Schmid**, 83209 Prien/Chiemsee.

Der Titel "Spiel des Jahres" ist sicher auch denen ein Begriff, die zu Hause weitaus mehr Diskettenboxen als Brettspiel-Pappschachteln gesammelt haben.

Jetzt ist es gerade wieder einmal soweit gewesen: Nachdem die Jury im Mai die Nominierungsliste '93 veröffentlicht hat (so richtig im Stile Hollywoods, mit dem vollen Glanz und den Presse-Vorschußlorbeeren, wie man sie von Oscar-Nominierungen kennt), ist es jetzt gekürt: Tatatataaaa – das Spiel des Jahres 1993 heißt **Bluff**. Zufall oder Zeichen der Zeit?

Im Gegensatz zur kahlköpfigen, knapp 34 Zentimeter großen, 7 Pfund schweren und mit 14-karätigem Gold überzogenen Film-Ruhmesfigur sieht die Trophäe, die dem diesjährigen Gewinner Richard Borg und dem Verlag F.X. Schmid überreicht wird, eher sparsam aus. In der Spieleszene jedoch ist der lorbeerbekränzte Pöppel der wichtigste Preis, dessen Bedeutung man



▲ *Bluff: Wer hat die stärksten Nerven?*

nicht unterschätzen darf: monetenmäßig und auch ansonsten. Zum 15. Mal wird die Auszeichnung in diesem Jahr vergeben. Gut 300 wichtige Neuerscheinungen hat die Jury, in der Journalisten aus Deutschland und der Schweiz sitzen, nach der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar zu sichten, zu spielen... – und wieder zu spielen. Aus der im Vorfeld veröffentlichten Nominierungsliste wird in einem neuen Wahlgang das "Spiel des Jahres" gewählt, alle anderen Titel der Nominierungsliste bilden automatisch die "Auswahlliste", die für jeden Geschmack etwas bereithalten soll. Aber wichtig: "Spiel des Jahres" ist ein Familienspielpreis. Wem die Auseinandersetzung mit *Civilisation* auf dem Computer nicht reicht, wer also nun vielleicht zu einem entsprechenden Solo-Strategie-Brettspiel greift, das so seine schlappen 13 Stunden an Spieldauer benötigt, wird diese Art von Spielen auf der Auswahlliste nicht finden. Zu groß wäre der Frust für den Gelegenheitskäufer, der sich nebenbei ein Spiel kaufen wollte und sich dann mehr mit Proviantfragen für diese lange Zeitspanne beschäftigen muß als mit dem eigentlichen Spiel.

Preisgekrönte Würfel-Hektik

Doch nun mitten hinein ins Spiel "Bluff"! Alea iacta est (na, auch Asterix-Leser?) – dieser Ausruf gilt im doppelten Sinne. Die Preisverleihungs-Würfel sind für "Bluff"-Schöpfer Richard Borg gefallen. Und: "Bluff" ist echtes Zocken. Mit verschwörerischer Miene hält jeder seinen Würfelbecher in der Hand. Nur fünf Würfel bilden das Kapital in einem Spiel, das schnell Würfel kosten kann – und wer keine Würfel mehr hat, ist raus. Hart sind die Gesetze. Mit einem roten Würfel markiert der Startspieler, wie viele Würfel eines bestimmten Wertes nach seiner Meinung unter allen Bechern verborgen sind. Der nächste Spieler kann den Wert des Würfels steigern, ohne dabei die vermutete Gesamtzahl zu verändern. Will er aber den Wert des Würfels senken, muß er gleichzeitig auf dem Spielplan weiterziehen, was einer Erhöhung der vermuteten Menge gleichkommt.

Bei sechs Spielern sind zu Beginn dreißig Würfel im Spiel. Diese Würfel haben statt einer "6" einen Stern – eine Art Joker. Auf "Stern" kann man setzen, er zählt aber beim Würfeln auch als beliebiger Zahlenwert. Das ist eine von mehreren unbekannten Größen im Spiel., die die Berechenbarkeit erschweren. Für jeden Spieler ist die

Geschichte höchst unsicher, und das Risiko nagt an den Nerven: Fünf Würfel als Ausstattung sind nicht die Welt. Wer zuerst die Nerven verliert, fordert die Offenlegung. Alle Becher werden hochgehoben. Stimmt die Anzahl der Würfel genau mit der gesetzten Zahl überein, müssen alle Spieler einen Würfel abgeben, außer dem Zocker, der mit seinem Tip richtig lag. Ist der tatsächliche Wert höher als die vermutete Anzahl, muß derjenige die Differenz bezahlen, der die Nerven verlor und das Aufdecken der Becher forderte. Ist die tatsächliche Anzahl jedoch niedriger, hat der Spieler überreizt, der die letzte Vermutung auf dem Brett markierte.

"Bluff" ist Spielspaß, der mit einfachsten Regeln überzeugt. Man sollte ihn vor allem in einer großen Runde genießen.

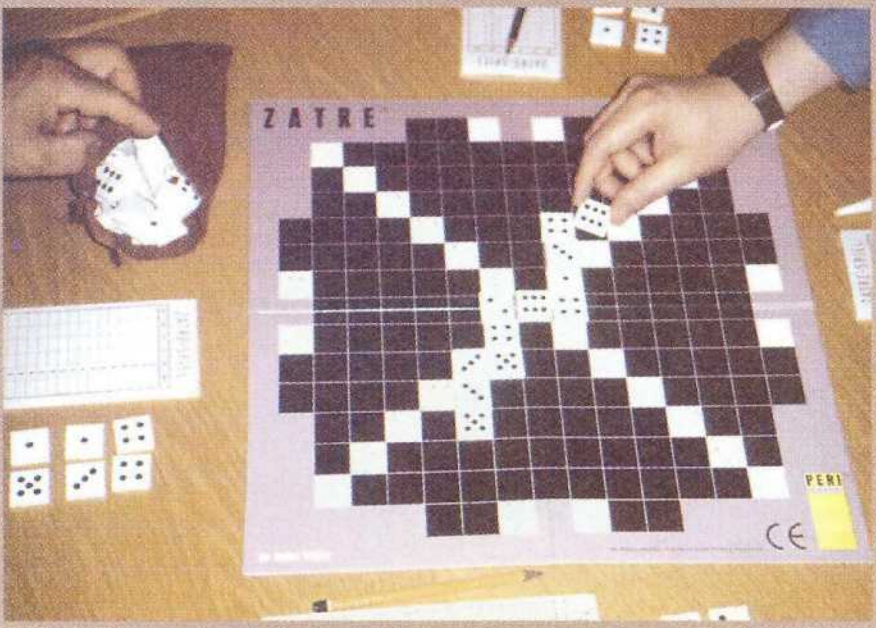
Insel-Schönheit

Die Jury für das "Spiel des Jahres" kann neben dem eigentlichen Preis, der dieses Jahr an "Bluff" geht, nach eigenem Ermessen Sonderpreise vergeben. Es gibt in der Regel immer einen "Sonderpreis Kinderspiel", der in diesem Jahr an das tolle "Ringel Rangel" von Geni Wyss geht.

KULA KULA

von: **Reinhold Wittig**, für: **3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren**, VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Blatz-Spiele**, 12359 Berlin.

Aber auch den erklärten Ästheten wird etwas geboten: **Kula Kula** von Reinhold Wittig erhielt den "Sonderpreis Schönes Spiel".



▲ ***Zatre – ein bißchen Domino, ein bißchen Rommé, ein bißchen Kopfrechnen: Der Griff in den Leinenbeutel ist nichts für Zahlenmuffel***

Preisträger 1993

Spiel des Jahres 1993 KRITIKERPREIS

BLUFF
Autor: Richard Borg
Verlag: F.X. Schmid

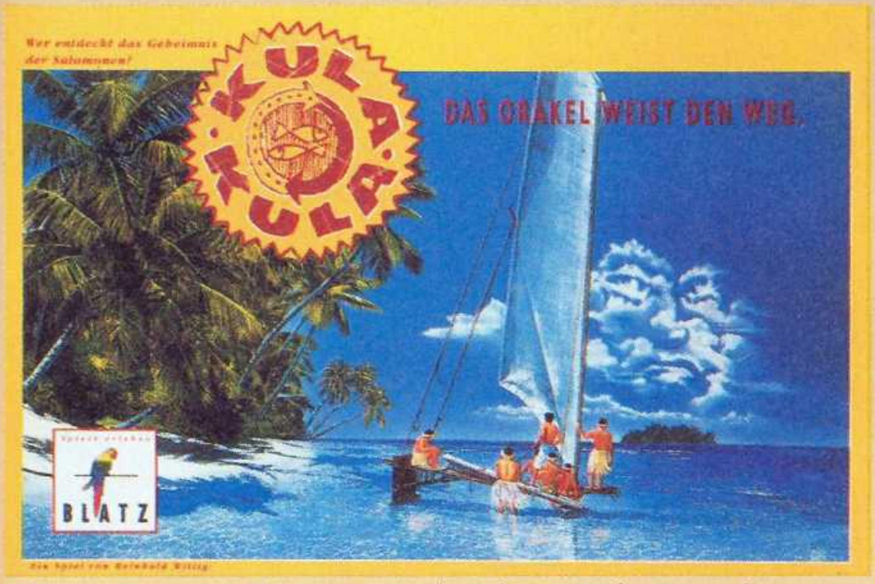
SONDERPREIS SCHÖNES SPIEL
KULA KULA
Autor: Reinhold Wittig
Verlag: Blatz Spiele

SONDERPREIS KINDERSPIEL
RINGEL RANGEL
Autor: Geni Wyss
Verlag: Haba

AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE

MODERN ART
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Hans im Glück

PUSHER Autor: Werner Falkhof Verlag: Theta Promotion	QUARTO! Autor: Blaise Muller Verlag: Fun Connection	RHEINGOLD Autor: Reinhard Herbert Verlag: Jumbo Spiele
SPIEL DER TÜRME Autor: Rudi Hoffmann Verlag: Schmidt Spiele	TUTANCHAMUN Autor: Reiner Knizia Verlag: Amigo Spiele	ZATRE Autor: Manfred Schöling Verlag: Peri Spiele



▲ ***Tropensonne, Traumstrand und Tänze der Eingeborenen: Die Welt von "Kula Kula" schmeckt nach Sommerurlaub***

Unter uns: Es sieht wirklich toll aus mit seinen Schiffchen und den echten Schnekken, kurz: ein Spiel, bei dem man am liebsten gleich die Koffer für den Trip in die Karibik packt. Doch als reines Spiel betrachtet ist "Kula Kula" etwas dünn. Mit einem Segelboot fährt jeder Spieler von Feld zu Feld. Liegt dort eine Muschel, darf er sie aufnehmen. Wer stolzer Besitzer dreier Muscheln ist, darf diese auf einer Insel gegen die begehrte Kauri-Schnecke tauschen. Je nach Mitspieleranzahl müssen vier, fünf oder sechs Schnecken gesammelt werden. Da das Versetzen eines Segelschiffs um ein Feld und das eventuelle Aufnehmen einer Muschel einen richtigen Spieler pro Runde nicht ausfüllen, darf zusätzlich noch das Orakel befragt werden. Das Orakel erlaubt es, entweder erneut zu segeln, oder das Schicksal langt gnadenlos hin – dann müssen alle Muscheln, die in der betreffenden Runde gesammelt worden sind, wieder abgegeben werden, und auch das Segelboot wird zurückgesetzt. Immer wenn das Orakel befragt wird, bringt ein hübscher Delphinkreisel neue Muscheln ins Spiel. Irgendwie ist das alles sehr schön – aber halt auch ein bißchen wie "In Schönheit gestorben". Was, wo Schönheit liegt??? – Nee, der Gag ist uralt und gehört außerdem ins Feedback....

Wie Ihr, geneigte Leser, an dem abgedruckten Kasten seht, enthält die Auswahlliste noch etliche weitere Spiele (ASM-Leser werden "Pusher" noch aus der Ausgabe 8'93 kennen).

Alle Spiele der Auswahlliste vorzustellen, hieße, von den Kollegen vor den Computerbildschirmen Heftseiten zu schnorren. Und weil denen der Platz auch nie ausreicht, will ich von dieser Idee wieder Abstand nehmen. Martin, den Ihr noch von "Hand und Kopf" aus ASM 9'93 kennt, wird im kommenden Heft mit "Modern Art" und "Rheingold" noch zwei weitere Titel der Liste präsentieren.

ZATRE

von: **Manfred Schüling**, für: **2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Peri Spiele**, 90491 Nürnberg.

Von mir kommt diesmal zum Schluß der Tip, unbedingt auch **Zatre** von Manfred Schüling auf den Spieltisch zu bringen. Steine mit den Werten von Eins bis Sechs müssen so angelegt werden, daß sich dabei immer die Summen 10, 11 oder 12 ergeben. Für jede gelegte Summe gibt es Punkte, Sonderfelder bringen zusätzlichen Gewinn. Wer am Zug ist, zieht einfach zwei Steine aus dem Beutel und versucht sie so anzulegen, daß für ihn dabei die meisten Punkte herausspringen. Dabei empfiehlt es sich aber, darauf zu achten, daß man möglichst gleichmäßig 10, 11 oder 12 bildet. Das wird nämlich mit Bonuspunkten belohnt. Zatre von Manfred Schüling ist auch zu zweit ein spannendes Legespiel. Gerade dadurch, daß fast beliebig viele Leute mitmachen können, wird es sicher oft auf den Spieltisch kommen. ■

Rainer Scheer/sz

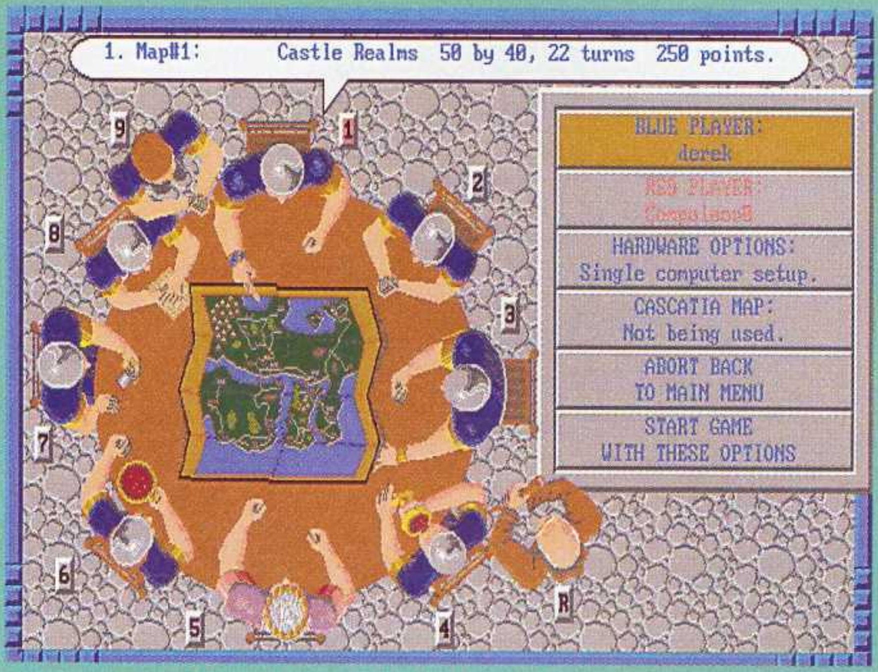
Mein Land, dein Land

CONQUERED KINGDOMS

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **QQP/Mirage**, England, Muster von: **Hersteller**.

"Wes Land ich nehm', des Brot ich eß'" – oder wie war das noch? Bei Conquered Kingdoms darf jedenfalls nach Herzenslust jedes erreichbare Land annektiert werden, jedenfalls auf dem Bildschirm. Ein Fall für den kleinen Eroberer.

Conquered Kingdoms ist ein Game für zwei Spieler (wovon einer der Computer sein kann), in dem es um das "Punktescheffeln" geht. Punkte bekommt man, indem man Städte und Festungen des Spielgegners überfällt und besetzt. Dazu darf man sogenannte Human- oder Magical-Units benutzen. Während die Human-Units aus Rittern, Schwertkämpfern und Bogenschützen bestehen, setzen sich die Magical-Units aus Drachen, Zauberern und Geistern zusammen. Jede Unit besitzt unterschiedliche Funktionen und Möglichkeiten und muß vorsichtig und taktisch sinnvoll eingesetzt werden. Die Units können nachgekauft werden, dazu muß man allerdings auf seinen "Raubzügen" genug Zahlungsmittel finden. Zu Anfang besitzt man nur sehr wenig Gold und muß sehr genau überlegen, was man im nächsten Kampf einsetzen will.



▲ *Und willst Du nicht mein Bruder sein ...*

Conquered Kingdoms bereitet eine Menge Spaß. Es ist einfach zu spielen und besitzt eine Menge Spielvariationen. So hat der Computer als Gegner die Möglichkeit, verschiedene "Persönlichkeiten" anzunehmen, die unterschiedlich reagieren. Unser Fazit: Wieder ein richtig schönes Strategiespiel. ■

ddf/jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Kartenspiel im Screenformat

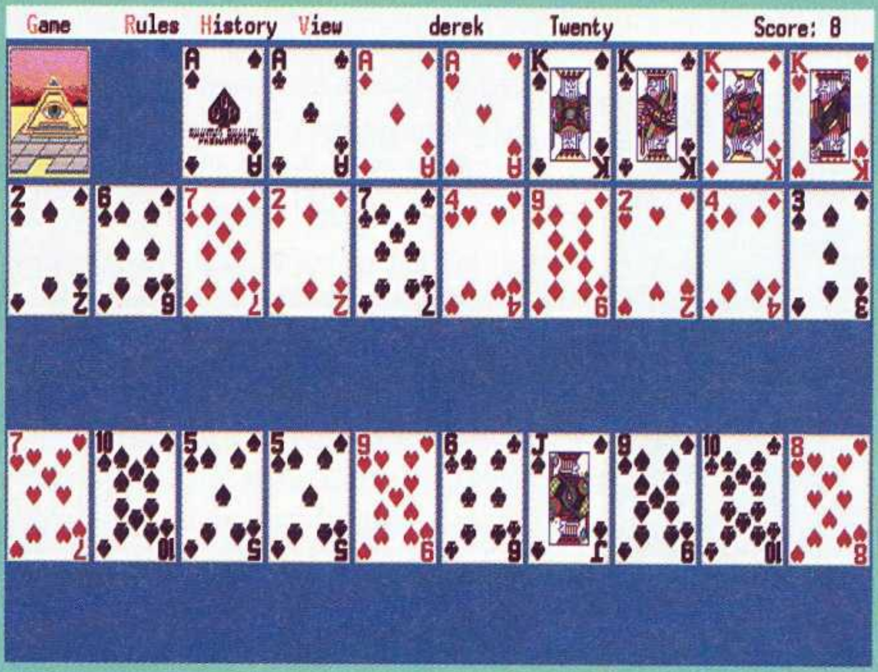
SOLITAIRE'S JOURNEY

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **QQP/Mirage**, England, Muster von: **Hersteller**.

Schon mal was von Solitaire gehört? Das ist ein Kartenspiel für Einsiedler, die nichts zu tun haben. Wie man aus einem solchen Spiel mehr machen kann, zeigt Solitaire's Journey.

Fans von Patiencespielen werden bei Solitaire's Journey voll auf ihre Kosten kommen. Über 100 Variationen des Games befinden sich nach dem Installieren auf dem Rechner. Alle Spiele sind miteinander verbunden und müssen in einer Art "Reiseroute" besucht und bestanden werden. Als Lohn winken Goldbarren, die es einzusammeln gilt.

Das Spiel wurde sehr gut umgesetzt, die Tastatur- und Maus-Steuerung ist sehr effektiv einsetzbar. Durch Anlegen eigener "Reiserouten" kann man sich Touren durch verschiedene Spielvariationen zusammenstellen. Oftmals begegnet man Spielen, die von der Machart her an Klondike oder Yukon (Kartenspiele) erinnern.



▲ *Was sagen die Karten?*

Solitaire's Journey ist ein Spiel, daß nicht nur dem Einsamen etwas Kurzweil bietet, auch zu zweit kann diese Zusammenstellung von Patiencen richtig Spaß machen. Im übrigen gibt es die Möglichkeit, alles Spielarten erst einmal zu erlernen und anzuwenden. Endlich kann man sich damit vom Solitaire unter Windows trennen. ■

ddf/jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ *Das CD32 macht hardwaremäßig einen sehr guten Eindruck*

Sidi Sörtituh

Nein, wir machen weder einen Sprachkurs für sumatra-rückwärts, noch macht Kollege Trafford das Jodeldiplom – hier geht's schlicht um einfach um ein neues Mitglied der Amiga-Familie.



◄ *Das erste Spiel: Pinball Fantasies*

Das da letztens der Presse und den Händlern in Hamburg bei einer "Launch" mit viel Pomp und Getöse vorgestellt wurde, ist eine kleine Sensation. Zwar gab es vorher schon eine Präsentation in München – wie in Ausgabe 9/93 berichtetet – doch wußte bis dato niemand so richtig, wo man Commodores neueste Amiga-Kreation CD32 unterbringen sollte. Der Redaktionsschluß war schon vorbei, als wir überraschend die Gelegenheit bekamen eines der ersten Geräte in Augenschein zu nehmen.

Sieht aus wie eine Konsole...

Das CD32 ist im Grunde ein A1200 mit einem CD-ROM-Laufwerk, aber ohne Tastatur und Laufwerk. Bestückt mit einem Motorola 68EC020 (68020 ohne Memory Management Unit; MMU) und 2 MByte 32-Bit-ChipRAM, weist er einen großen Unterschied zu herkömmlichen Geräten auf – vor allem in der Schnelligkeit. Das Betriebssystem besteht aus Kickstart 3.0, das AmigaDOS sitzt in einem 1-MByte-ROM und verhält sich als Multitasking-Betriebssystem genauso wie bei den großen "Schwestern".

Bei der Grafik wurde der neue AA-Standard (auch AGA genannt) vom 1200er und 4000er übernommen. Das Gerät kann 256000 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen Farbnuancen darstellen. Die Auflösung läßt sich vom "Normal-Modus" 320 x 256 (PAL) bis hin zu 800 x 600 Bildpunkten einstellen. Zwei spezielle Grafikchips sind für schnellen Grafikaufbau und für spezielle Routinen vorhanden. Das CD-ROM ist als Top-Loader eingebaut, eine Flügelklappe muß geöffnet werden, um die CDs einzulegen. Das Laufwerk ist für doppelte Geschwindigkeit ausgelegt, gelesen werden können Audio-CDs, CD+G (Tracks enthalten Grafikdaten, die dargestellt werden können), CDTV-CD (Spiele und Anwendungen vom "verunglückten ersten Versuch") und CD-Video – allerdings nur in Verbindung mit dem MPEG-Modul.

Hinter dem Begriff "MPEG-Modul" verbirgt sich ein kleines Zubehör-Teil, das in der Lage ist, speziell gepackte Bilddaten von einer Video-CD wie einen Film ablaufen zu lassen. Die ersten Silberscheiben sind da, es handelt sich um Pop- und Rockmusik auf CD, die gleich den entsprechenden Video-Clip enthält. Auch Spielfilme – auf mehrere CDs verteilt – werden demnächst erhältlich sein. Vorgesehen sind unter anderem die sechs Star-Trek-Filme.

Anschlüsse hat das CD32 reichlich: Für die Bilddarstellung je einen S-Video-Ausgang, Composite-Video für Monitore und einen FBAS-Ausgang (TV-Modulator) für den Antenneneingang des Fernsehers.

...kann aber viel mehr!

Mitgeliefert wird ein Game-Controller, der an eine entsprechende Buchse angeschlossen wird. Zwei Joystick-Ports (Maus!), ein Keyboard-Port, an den auch ein Datenhandschuh für Virtual Reality angeschlossen werden kann, ein "Expansion-Connector" für die "Amiga Computer Box" (macht das CD32 zum A1200) und der Anschluß für das Full-Motion-Video-Modul (MPEG) findet man ebenfalls.

Beim Sound hat sich nicht allzuviel getan: Vier-Kanal-Stereosound für Games (wie gehabt) durch vier 8-Bit-Analog-Digital-Wandler wird geboten, dazu aber auch 16-Bit-CD-Stereo-Sound.
Die Betriebssystem-Software liegt in Form einer CD bei.

Meiner Meinung nach ist das CD32 der erste RICHTIGE Multimedia-Computer – wenn man diesen Begriff überhaupt definieren kann. Was die Hardware betrifft, kann das CD32 absolut überzeugen, auch wenn das eine oder andere noch zu verbessern wäre. Zum Beispiel könnte man einen leistungsfähigeren Prozessor nutzen. Trotz MPEG und Grafik-Chips wird der 68EC020 einiges zu tun haben.

Aber – wie gesagt – die Hardware sieht gut aus. Vor allem die Option, das CD32 zu einem "richtigen" A1200 inklusive Festplatte und Laufwerken machen zu können, ist gut. Leider hapert es noch mit der Software. Zwar war auf der Presselaunch schon einiges zu sehen (darunter exzellente Ausschnitte von CD-Video und Games, die einen rein von der Grafik her umhauen), zum Test lag uns allerdings nur die – dafür aber hervorragend umgesetzte Version von Pinball Fantasies vor.

Der Preis von 699,- DM scheint angesichts der anvisierten Käuferschicht ein wenig hoch, vielleicht wird sich aber zum Weihnachtsgeschäft noch etwas ändern, zumal das MPEG-Modul bis dahin erscheinen soll. Wir werden Euch auf jeden Fall im Bereich CD32 auf dem laufenden halten. ■

jb

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Thomas Baum (tmb), Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Heike Albrecht, Marco Gremmel, Roland Heibert, Tenja Laufenberg (tl), Andreas Lober (al), Rainer Scheer, Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp,

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
Revell, 32257 Bünde/Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 9615

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler Tel.: (05651) 97 9615
Gerlinde Rachow, Tel.: (05651) 97 9614

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (05651) 97 9616
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre,
The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Grafikdesign + Satz (DTP)
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke

Reproduktion
REPRO – Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-144
BTX: 0 56 51 92 9
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 979-615, Telefax (0 56 51) 979 - 44

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

ISSN 0933-1867

☆☆ GEWINNER ☆☆

Asterix (Laguna/Ehapa-Verlag, ASM 7/93 (ASM 5/93)

Je 1x Asterix komplett geht an:
Martin Heyne, 14772 Brandenburg
Lucas Jillek, 57319 Bad Berleburg
Roland Schwarz, 23730 Neustadt
Robert Müller, 47229 Duisburg
Reinhold Grün, 97839 Esselbach

Die 10 Gewinner des Asterix-Games werden per Post benachrichtigt.

Flashback (Selling Points, ASM 7/93)

Je eine Flashback-CD geht an:
Dirk Sommer, 94094 Pattenham
Ingmar Müller, 99706 Sondershausen
Peter Erhardt, 70435 Stuttgart
Dirk Wlodarz, 57234 Wilnsdorf
Heiko Grosch, 63322 Rödermark 1
Thomas S. Nöckel, 47906 Kempen
Yves de Gaspary, 82467 Garmisch-Partenkirchen
Patrick Schneider, 36391 Sinntal-Mottgers
Dirk Rust, 28217 Bremen
Marcello Firinu, 09088 Oristano/Simaxis (Italien)

... in der 11.93

BYE & BUY

◀ THE NEXT ...



▲ Companions of Xanth

määääh...

Nein, wir sind nicht unter die Schafe gegangen. Im Gegenteil, wir haben unsere Schäfchen (sprich Artikelchen) ins Trockene gebracht, lehnen uns genau fünf Minuten zurück, um uns dann der nächsten ASM zuzuwenden. Ein absolutes Highlight wird dabei der Test des neuen CD-ROM-Fahr-/Modellbau-Simulators MOTORSTARS von REVELL sein. Wer lieber auf dem Drahtesel sitzt, dem empfehlen wir "Trimm-Dich mit PC-Spiel und Heimtrainer". Wie das funktionieren soll? Siehe nächste Ausgabe. Dort werfen wir dann auch einen ersten Blick auf das Adventure COMPANIONS OF XANTH von LEGEND, das auf den Fantasy-Büchern von Piers Anthony um das magische Land Xanth basiert. Ferner zeigen wir Euch, was Euch beim Cyberspace-Kampfspiel RISE OF THE ROBOTS von MIRAGE alles erwartet, und wir führen ein Gespräch mit Elke Monssen-Engberding von der BPS. Mit WHEN TWO WORLDS WAR von IMPRESSIONS und TERMINATOR 2 – CHESS WARS von CAPSTONE werden wir den Strategie-Bereich aufpeppen. Natürlich gibt es einen Großbericht live von der ECTS, dann Neues von UBI SOFT und NEO, und wir sind zu Besuch bei MICKY MAUS & CO. sowie im COMPUTERCAMP. Für alle modebewußten Masochisten bringen wir das weltberühmte Skandalfoto: Wir zeigen PETER IM MINI (huch!)... So, jetzt isses genug, sonst können wir gleich noch 148 Seiten anbauen – und genau so viele erwarten Euch am 11.10.1993 beim Händler – oder noch früher im Abo! Macht's gut, und viel Spaß beim Pulloverstricken.





▲ Rise of the Robots: phantastische Grafik



▲ Motor Stars: Es geht los...



▲ Motor Stars: Begegnungen an der Strecke

... 11.93

Generalkarte

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 20359 Hamburg, Tel.: (040) 431660-0

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417, Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383)69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, 06107/76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 10/93)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:.................................

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **Geschenk**-Abonnement (Lost Vikings in Deutsch + 12 Ausgaben ASM)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gessetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 10/93

☐ **U.S.S. Enterprise** .... (Riesen-Modellbausatz ☐ 1701-A, ☐ 1701-D).... à 49,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz).... à 37,95 DM ☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **AT-AT** .... (Klebemodell).... à 37,95 DM ☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **Millennium Falcon** .... (Klebemodell).... à 59,95 DM ☐ **Star Destroyer** . (Klebemodell)........ à 49,95 DM
☐ **Triceratops** .... à 29,95 DM ☐ **Allosaurus** .... à 29,95 DM
☐ **Tyrrannosaurus** .... à 59,95 DM ☐ **Styracosaurus** .... à 29,95 DM
☐ **Dimetrodonsaurus** .... à 25,95 DM ☐ **Pterandodonsaurus** .... à 18,95 DM
☐ **Ankylosaurus** .... à 24,95 DM ☐ **Mammut** .... à 29,95 DM
☐ **Curse of Enchantia** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 49,95 DM
☐ **The Lost Vikings (deutsch)** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 89,— DM
☐ **Wing Commander (deutsch)** .... à 47,95 DM

PACKS

☐ **AMIGA-Koffer 1** .... 69,95 DM **!** ☐ **C64-Koffer 4** .... 49,95 DM **!** ☐ **AMIGA-Koffer 7** . 79,95 DM **!**
☐ **AMIGA-Koffer 2** .... 99,95 DM **!** ☐ **PC-Koffer 5** .... 99,95 DM **!** ☐ **PC-Koffer 8** .... 79,95 DM **!**
☐ **AMIGA-Koffer 3** .... 49,95 DM **!** ☐ **PC-Koffer 6** .... 49,95 DM **!** ☐ **Zool-Package** .... 59,95 DM **!**

CDs

☐ **Whales Voyage "Maxi-CD"** .... à 14,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** .... à 29,95 DM
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt"** .... à 29,95 DM
☐ **Michael Jackson, "Dangerous"** .... à 29,95 DM
☐ **Reggae Nights Vol. 2** .... à 29,95 DM
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** .... à 21,95 DM

Elektronik

☐ **Magierkugel** .... à 139,— DM **!** ☐ **Bio-Uhr** .... à 19,95 DM **!**
☐ **Leviator** .... à 99,— DM **!** ☐ **Computer-Telefon** .... à 19,95 DM **!**
☐ **Blutende Hand** .... à 29,95 DM **!** ☐ **Magnetic-Games** .... à 12,95 DM **!**
☐ **Roboter** .... à 89,95 DM **!** ☐ **Projektor-Taschenlampe** .... à 15,95 DM **!**
☐ **Cristal-Light** .... à 49,95 DM **!** ☐ **Ladegerät** .... à 21,95 DM **!**

HEFTE & Geschenk-Abo

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner)........ à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à 20,— DM

☐ **Geschenk-Abo 99,– DM**

☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 20 **à 9,80 DM**
☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER & Bücher

☐ **Turrican-Shirt** (XL)........ **à 24,95 DM** ☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) .... **16,80 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL)........ **à 28,95 DM** ☐ **Das neue Computer-Haßbuch** .... **7,50 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL)........ **à 23,95 DM** ☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... **7,80 DM**
☐ **Don't Panic-Shirt** (XL)........ **à 23,95 DM** ☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... **7,80 DM**
☐ **Jurrassic-Shirt** (XL) (gr.Dino Motiv)........ **à 29,95 DM** ☐ **Top Secret Hint Book** .... **7,80 DM**
☐ **Jurrassic-Shirt** (XL) (6 Dinos)........ **à 29,95 DM** ☐ **4er Buch Pack** ....(Hassbuch, Space Rat I+II, Top Secret) **25,— DM**
☐ **Jurrassic Sweat-Shirt** (XL)........ **à 49,95 DM** ☐ **'66 Game Boy-Spiele** ......(200 Seiten Tips,Factsu. Details) **29,80 DM**

Sonstiges

☐ ______________________ DM
☐ ______________________ DM
☐ ______________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 10,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

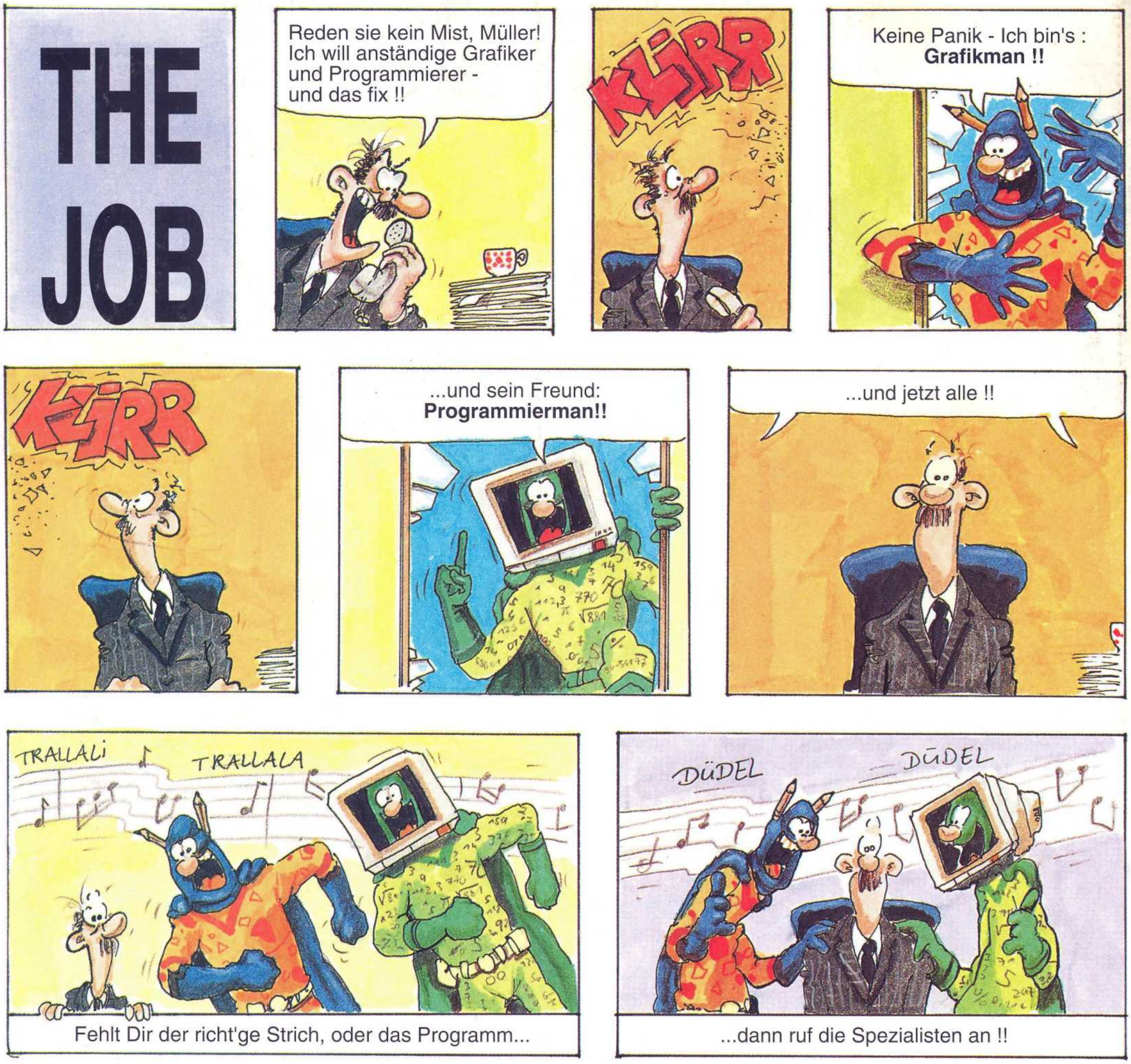
Straße/Postfach

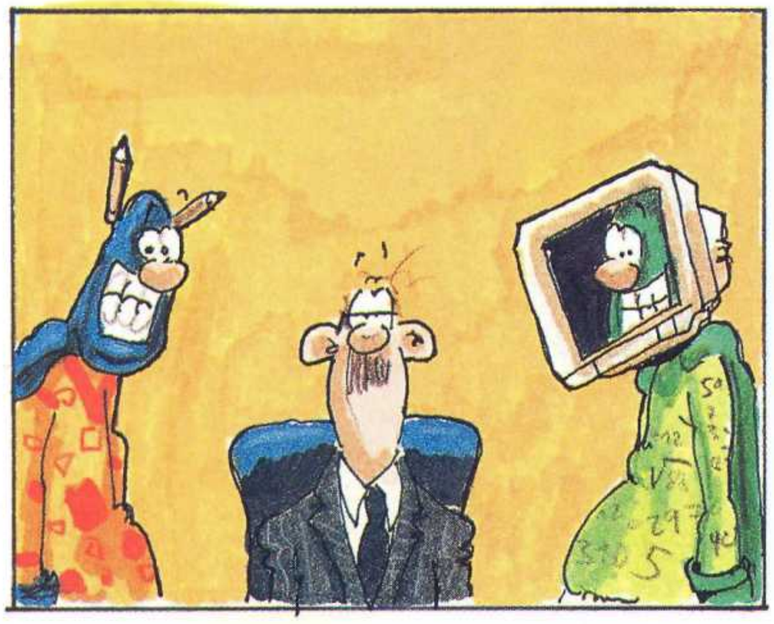
W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege





Helfen Sie diesem Mann!!

Grafiker und Programmierer, die etwas auf dem Kasten haben und aus ihrem Hobby einen Beruf (freie Mitarbeit) machen wollen, sollten sich mit einigen Kostproben ihres Könnens bei uns melden.
Desweiteren bieten wir interessante Konditionen für professionelle Entwicklerteams und Konzeptionierer.
Disketten, Unterlagen oder sonstiges Material bitte an die unten aufgeführte Adresse schicken und wir antworten garantiert....und jetzt alle !!

THE ART DEPARTMENT

Art Department
Werbeagentur GmbH

Viktoriastraße 39
44787 Bochum

Tel. 0234/15879
Fax 0234/682011